ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡା

ଏକ ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ ଅଧ୍ୟୟନ

ସଞ୍ଜୀୟ୍ କୁମାର ବାଗ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର
ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ଏକ ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ ଅଧ୍ୟୟନ

ସଞ୍ଜୀୟ କୁମାର ବାଗ

ତୃପ୍ତି
ଭୁବନେଶ୍ୱର

Printed and published by:
Trupti
Gouri Nagar, Bhubaneswar-2
Distributor:
Athena Books
Gouri Nagar, Bhubaneswar-2
Cell:+919437323152
Email: rkdas.athena@gmail.com

2nd Edition 2012

© 2009 Sanjaya Kumar Bag

All rights reserved. No part of this book may be reprinted or reproduced or utilized in any form or by any electronic, mechanical, or other means, now known or hereafter invented, including photocopying and recording, or in any information storage or retrieval system, without permission in writing from the publishers.

MARC 21 Cataloging-in-Publication Data

Cataloguer: Abhay Kuamr Sahu

020 # # $a 9789380758411 $c ₹250.00
082 0 4 $a 398 $b BAG $2 23
100 1 # $a Bag, Sanjaya Kumar $d 1976-
245 1 0 $a Paschima Odisara Paramparika Krida: $b Eka Lokatattwika Adhyayana / $c Sanjaya Kumar Bag
250 # # $a 2nd ed.
260 # # $a Bhubaneswar: $b Trupti, $c 2012
300 # # $a 256 p.; $c 20 cm.
500 # # $a Includes bibliographical references and index.
546 # # $a Text in Odia
650 1 0 $a Folklore
650 1 4 $a Folk games

for comments, and academic discussion :
+919438183738 / sanjayakumarbag@gmail.com

ଲୋକଧାରାକୁ ତଥା
ଲୋକଜୀବନର ପାରମ୍ପରିକ ସର୍ଜନଶୀଳତାକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଉଥିବା
ସମସ୍ତ ଲୋକଙ୍କୁ...

■■

ଦିଲ୍ଲୀ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଗବେଷଣା ସମୟରେ ମୋର ଗବେଷଣାର ବିଷୟ ବସ୍ତୁକୁ ଆଧାର କରି ମୁଁ ଏହି ପୁସ୍ତକଟି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିଲି ଯାହା ଭାରତୀୟ ଭାଷା ସଂସ୍ଥାନ, ମହୀଶୂରଙ୍କ ଆର୍ଥିକ ସହାୟତାରେ ପ୍ରଥମେ ୨୦୦୯ ମସିହାରେ ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇଥିଲା । ପୁସ୍ତକଟି ଓଡିଶାର ଲୋକଧାରାର ଛାତ୍ର ଗବେଷକମାନଙ୍କ ପାଖରେ ଆଦୃତ ହୋଇପାରିଛି ଏହା ଖୁସିର ବିଷୟ । ମୋ ପାଇଁ ଆହୁରି ଖୁସିର ବିଷୟ ହେଉଛି ତୃପ୍ତି ପ୍ରକାଶନ ସଂସ୍ଥା ବହିଟିର ଦ୍ୱିତୀୟ ସଂସ୍କରଣ ପ୍ରକାଶ କରିବାକୁ ଆଗ୍ରହୀ ହେବା ।

ପୁସ୍ତକର ଏହି ଦ୍ୱିତୀୟ ସଂସ୍କରଣ ଅବସରରେ ମୁଁ ପୁଣିଥରେ କୃତଜ୍ଞତା ଜଣାଉଛି ଦିଲ୍ଲୀ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟର ଆଧୁନିକ ଭାରତୀୟ ଭାଷା ଓ ସାହିତ୍ୟିକ ଅଧ୍ୟୟନ ବିଭାଗର ପ୍ରଫେସର ଜୟନ୍ତୀ ଚଟ୍ଟୋପାଧ୍ୟାୟ, ପ୍ରଫେସର ରବୀନ୍ଦ୍ରନ୍, ପ୍ରଫେସର ନନ୍ଦିତା ବସୁ ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅଧ୍ୟାପକ, ଅଧ୍ୟାପିକାମାନଙ୍କର ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଓ ପରୋକ୍ଷ ସାହାଯ୍ୟ, ଦିଗ୍‌ଦର୍ଶନ ଓ ପ୍ରେରଣା ଯେଉଁଥି ପାଇଁ ଏ ପୁସ୍ତକର ପରିକଳ୍ପନା, ପ୍ରସ୍ତୁତି ସଫଳ ହୋଇପାରିଥିଲା । ମୁଁ ଚିରକୃତଜ୍ଞ ମୋର ତତ୍ତ୍ୱାବଧାରକ ପ୍ରଫେସର ପ୍ରକାଶଚନ୍ଦ୍ର ପଟ୍ଟନାୟକ ଯିଏ ଅନେକ ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଆଲୋଚନା କରି ମୋର ଗବେଷଣା ସହିତ ଏହି ପୁସ୍ତକ ରଚନାକୁ ସୁଗମ କରିଥିଲେ ।

କ୍ଷେତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନ ସମୟରେ ମୋତେ ଅକୁଣ୍ଠିତ ଭାବେ ସାହାଯ୍ୟ ଓ ସହଯୋଗ ଦେଇଥିବା ଡକ୍ଟର ଲଛମନ ବାଗ, ନିମାଇଁଚରଣ ପାଣିଗ୍ରାହୀ,

ପରମେଶ୍ୱର ମୁଣ୍ଡ, ଅଖିଳ ନାୟକ, ଦୋଳଗୋବିନ୍ଦ ବିଶି, କୁମାର ହାସନ, ଜୟନ୍ତ ବେହେରା, ଯାଜ୍ଞସେନୀ ପ୍ରଧାନୀ, ହେମନ୍ତ ଦଳପତି, ଋତୁରାଜ ମାଝୀ, ବିଜୟ କୁମାର ନାଏକ ତଥା କନ୍‌ସଲଟାଣ୍ଟ୍ ମୁକୁନ୍ଦ କର, ଦେବେନ୍ଦ୍ର ମଙ୍ଗରାଜ, ଉଚି ଖମାରୀ, ସୁନୀଲ ଟେଟେ, ଆଶା ଜୋଲାଙ୍ଗ୍, ଜୁଲିଆ ଟପ୍ପୋ, ଜଗଦୀଶ ଭୋଇ, କୁମୁଦ ମାଝୀ, ରେମୋ ଲାକ୍ରା, ହର୍ଦୁସିଂ ପାଣିଗ୍ରାହୀ, ଜୟନ୍ତୀ ଜଗତ, ଜାରିଆ ଜୋନସ୍, ବିଜୟ କୁମାର ନାଗ ଏବଂ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଚିତ୍ର ଉତ୍ତୋଳନ ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ସମ୍ପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ ଓ ତଥ୍ୟ ଆଲୋଚନା କରିଥିବା ସମସ୍ତ ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ପାଖରେ ମଧ୍ୟ ମୁଁ ଚିରକୃତଜ୍ଞ ।

କୃତଜ୍ଞ, ତୃପ୍ତି ପ୍ରକାଶନର ସ୍ୱତ୍ୱାଧିକାରୀ ତୃପ୍ତିମୟୀ ଜେନାଙ୍କ ପାଖରେ ଯିଏ, ଏହି ପୁସ୍ତକର ଦ୍ୱିତୀୟ ସଂସ୍କରଣର ପ୍ରକାଶନ ଦାୟିତ୍ୱ ନେଇଛନ୍ତି ।

ସଞ୍ଜୟ କୁମାର ବାଗ

ସୂଚୀପତ୍ର

ଉପକ୍ରମ ୯

ପ୍ରଥମ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା : ଲୋକଧାରା ଓ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ୨୧

ଦ୍ୱିତୀୟ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ସଂଜ୍ଞା, ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ, ବିଭାଗୀକରଣ ଓ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ୪୯

ତୃତୀୟ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ଓ ଅଭିପ୍ରାୟ ୭୩

ଚତୁର୍ଥ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ସମ୍ପ୍ରସାରଣର ମାଧମ, ପ୍ରଭାବ ଓ ପରିବର୍ତ୍ତନ ୧୦୧

ପଞ୍ଚମ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ସାହିତ୍ୟିକ ବିଭବ ୧୧୩

ଉପସଂହାର **୧୨୫**

ପରିଶିଷ୍ଟ - ୧ ୧୨୯

ପରିଶିଷ୍ଟ - ୨ ୨୧୩

ପରିଶିଷ୍ଟ - ୩ ୨୨୩

ସହାୟକ ଗ୍ରନ୍ଥ ସୂଚୀ **୨୪୩**

ଆଲୋକ ଚିତ୍ର

୧. ରୁମାଲ୍ ଚୋରୀ / ୫୭

୨. ସୂତାଖେଳ : ଖଟ / ୬୪

୩. କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର / ୬୯

୪. 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ : ଥାପ୍‌ଡ଼ି ପିଟା / ୮୦

୫. 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ : ଆଙ୍ଗ୍‌ଟି ଚିନା / ୮୦

୬. କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ସାହାଯ୍ୟରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ / ୮୧
୭. କେଲିବାଡ଼ି : ଅଙ୍କ ଗଣନା / ୯୩
୮. କନ୍ଧା ଚୋରେନ୍ / ୧୩୧
୯. କସାଡ଼ିଘର / ୧୩୨
୧୦. କାଟ୍‌କଉଡ଼ି / ୧୩୫
୧୧. କାନ୍ଥିଖେଲ / ୧୩୭
୧୨. କୁକୁଡ଼ାଗାଲି / ୧୩୯
୧୩. କେଲିବାଡ଼ି : କେଲି ଉଲ୍‌ବା / ୧୪୪
୧୪. କେଲିବାଡ଼ି ପରିବେଷଣର ଏକ ମୁହୂର୍ତ୍ତ / ୧୪୫
୧୫. ଖମ୍‌ଖମାଲୋ / ୧୪୯
୧୬. ଖୁଟିଘିଚା / ୧୫୩
୧୭. ଗଉର୍‌ବାଡ଼ି / ୧୫୪
୧୮. ଗେଡି / ୧୫୯
୧୯. ଘର୍‌ଡିଆନ / ୧୬୧
୨୦. ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍ / ୧୭୪
୨୧. ଡାଙ୍ଗ୍‌ଲୁକେନ୍ / ୧୭୬
୨୨. ପିତୁ / ୧୮୨
୨୩. ପୁଚି / ୧୮୫
୨୪. ବାଗ୍‌ଛେଲ୍ / ୧୮୯
୨୫. ବାଡ଼ିଡେଗେନ / ୧୯୧
୨୬. ବାଟି / ୧୯୨
୨୭. ବେଟେଙ୍ଗ୍ / ୧୯୪
୨୮. ରୁମାଲ୍ ଚୋରୀ / ୨୦୨
୨୯. ସୂତାଖେଲ / ୨୦୪
୩୦. ହାଣିଚୋପେନ୍ / ୨୦୮

ଚିତ୍ର

୧. ଦଳ ବିଭାଜନ / ୭୫, ୭୬
୨. କାଟ୍‌କଉଡ଼ି / ୧୩୪
୩. ଛୋର୍ / ୧୭୧

ମାନଚିତ୍ର

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ପ୍ରଦର୍ଶିତ ଓଡ଼ିଶା ମାନଚିତ୍ର / ୨୦

ଉପକ୍ରମ

୧.୧. ଏହି ପୁସ୍ତକରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ ଅଧ୍ୟୟନ କରିବାର ପ୍ରୟାସ କରାଯାଇଛି । ସଂଗୀତ, ନୃତ୍ୟ, ଅଭିନୟ, ଚିତ୍ରକଳା ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ପ୍ରାଚୀନ ମାନବୀୟ କଳା, ଏକ ପାରମ୍ପରିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା, ଏବଂ ମଣିଷ ଜାତି ଓ ଇତିହାସର ସାଂସ୍କୃତିକ ଆଧାର (Cozens, and Stumpf 1953, 1) । ଅତଏବ, ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନରେ ଗାଥା, ଗଳ୍ପ, ଗୀତ, ନୃତ୍ୟ ଆଦି ବିଭବର ଅଧ୍ୟୟନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅଧ୍ୟୟନ ମଧ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଭୌଗୋଳିକ ଅବସ୍ଥିତି, ଜନସଂପଦ, ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରମ୍ପରା, ଧର୍ମୀୟ ରୀତିନୀତି, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ଓଡ଼ିଶାର ଅନ୍ୟ ପ୍ରାନ୍ତଠାରୁ ପୃଥକ୍ । ସେହିପରି ଲୋକଧାରା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ମଧ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ ଆଦିବାସୀ ସଂପ୍ରଦାୟରେ ପ୍ରଚଳିତ ଗାଥା, ଗଳ୍ପ, ଗୀତ, ନୃତ୍ୟ ପ୍ରଭୃତି ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳ ଓଡ଼ିଶାଠାରୁ ପୃଥକ୍ ଭାବରେ ଅନୁମିତ ହୁଏ । ସମ୍ଭବତଃ ଏହି କାରଣରୁ ଆଲୋଚକମାନେ ଏହାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ରତା ଉପରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହି ପୁସ୍ତକରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପ୍ରଚଳିତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ସମଗ୍ର ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ଅଂଶଭାବରେ ଅଧ୍ୟୟନ ନକରି ଏହାକୁ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ବିଭବ ଭାବରେ ଅଧ୍ୟୟନ କରିବାର ଯଥାସମ୍ଭବ ଚେଷ୍ଟା କରାଯାଇଛି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକଧାରା (Folklore) ଅଧ୍ୟୟନରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବିଧିବଦ୍ଧ ଅନୁଶୀଳନ ଏଯାଏଁ କୌଣସି ଗବେଷକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କରାଯାଇନାହିଁ । ଅତଏବ, ଏହି ପୁସ୍ତକରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସାମାଜିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉପାଦେୟତା ସହିତ ଏହାର ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ (Folkloristics) ଆଲୋଚନା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଛି ।

ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ଭଳି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ୍ୟ ସାମାଜିକ, ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିସରକୁ ପରିପୁଷ୍ଟ ତଥା ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ । ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ ଭାବରେ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନ, ତଥା ସାମାଜିକ ବିଶ୍ୱାସ ଓ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀକୁ ସୁସଂହତ ଭାବେ ପ୍ରକାଶ କରିବା ସହିତ ବ୍ୟବହାରିକ ଜ୍ଞାନ ଆହରଣ ପାଇଁ ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କରିବା ସହ ସାମାଜିକ ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶକ ରୂପେ କାର୍ଯ୍ୟ କରେ । ଏହା ସହିତ ସାମାଜର ଆଚାର ବ୍ୟବହାର, ବିଭିନ୍ନ

ନୀତିନିୟମ, ଶ୍ରମଶୀଳତା ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ବହୁବିଧ ଆୟାମ ପାଇଁ ମଧ ଶିକ୍ଷାଦାନର ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । ଅତଏବ, ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ସାମାଜିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଶୀଳନରେ ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବିଭବ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମଧ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଭୂମିକା ଅଛି । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ ଅଧୟନରୁ ସଂପୃକ୍ତ ଲୋକ ଉପାଦାନ ସଂପର୍କରେ ବିଶେଷ ବିବରଣୀ ସହିତ ଏହାର ବିଭାଗୀକରଣ, ସାମାଜିକ ଉପାଦେୟତା, ତଥା ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି ଓ ପ୍ରଭାବ ଆଦ ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମ ସହିତ ଅବଗତ ହୋଇପାରିବା ।

୧.୨. ଲୋକଧାରା ଓ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱ : ଉଇଲିୟମ୍ ଜନ୍ ଥମସ୍ (William John Thoms)ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଥମେ ୧୮୪୬ ମସିହାରେ The Athenaeum ପତ୍ରିକାକୁ ଲିଖିତ ଏକ ପତ୍ରରେ Folklore ନାମଟି Popular antiquities ବା Popular literature ପ୍ରତିବଦଳରେ ପ୍ରସ୍ତାବିତ ହୋଇଥିଲା (Dundes 1965, 4) ।[୧] ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ୧୮୩୧ ମସିହାରେ ଫିନିଶ୍ ଲିଟରେଚର୍ ସୋସାଇଟି (ଫିନ୍‌ଲାଣ୍ଡ), ବ୍ରିଟିଶ୍ ଫୋକ୍‌ଲୋର୍ ସୋସାଇଟି (୧୮୭୮), ଓ ଆମେରିକାନ୍ ଫୋକ୍‌ଲୋର୍ ସୋସାଇଟି (୧୮୮୮) ପ୍ରଭୃତି ଗଠିତ ହୋଇ ଏହାର ବିଧିବଦ୍ଧ ଅଧୟନର ପୃଷ୍ଠଭୂମି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିଚି । ସଂପ୍ରତି ବିଭିନ୍ନ ଦେଶରେ ଏହାର ଅନୁଶୀଳନ ଓ ଅଧୟନ ନୂତନ ଭାବରେ ଏକ ବିଶେଷ ଦିଗ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱ (Folkloristics) ଭାବରେ ପରିଚିତ ହୋଇସାରିଲାଣି ।

୧୮୪୬ ମସିହାରୁ ଏଯାବତ୍ ଦୀର୍ଘ ଦେଢ଼ଶହ ବର୍ଷରୁ ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ସମୟ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱର ବିଶ୍ୱବ୍ୟାପି ଅଧୟନରେ ବିଭିନ୍ନ ପରୀକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ପଦ୍ଧତିର ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଛି । ପ୍ରକୃତି ଓ ସ୍ୱରୂପ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହି ପଦ୍ଧତିଗୁଡ଼ିକର ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଆଲୋଚନାର ଆବଶ୍ୟକତା ଉପଲବ୍ଧି କରାଯାଇପାରେ ।

୧.୨.୧. ଲୋକଧାରାର ଅଧୟନ : ସର୍ବପ୍ରଥମେ ଜାକବ୍ ଗ୍ରୀମ୍ (Jacob Grimm) ଓ ଉଇଲହେମ୍ ଗ୍ରୀମ୍ (Wilhem Grimm) ଜର୍ମାନୀର ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଗୁଡ଼ିକର ତୁଳନାତ୍ମକ ଅଧୟନ କରି ଏଗୁଡ଼ିକର ଉଦ୍‌ଭବ ଗୋଟିଏ ମୂଳସୂତ୍ରରୁ ହୋଇଛି ବୋଲି ପ୍ରତିପାଦିତ କଲେ । ଅନୁରୂପ ଭାବରେ ତୁଳନାତ୍ମକ ଅଧୟନ ଭିତ୍ତିରେ ଜର୍ମାନୀର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ପ୍ରଚଳିତ ପୁରାଣ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକର ଗୋଟିଏ ମୂଳ ଉତ୍ସ ଦର୍ଶାଇଲେ । ଗ୍ରୀମ୍ ଭ୍ରାତୃଦ୍ୱୟଙ୍କ ମତରେ, ଏହି ମୂଳ ଉତ୍ସ ହେଉଛି ଇଣ୍ଡୋ-ଇଉରୋପୀୟ ଭାଷା (Bascom 1977, 3) ।[୨]

ଗ୍ରୀମ୍ ଭ୍ରାତୃଦ୍ୱୟଙ୍କ ପରି ମାକ୍ସ ମୁଲାର୍ (Friedrich Max Muller) ମଧ ଜର୍ମାନ ଓ ଭାରତୀୟ ପୁରାଣ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକର ମୂଳରୂପ ଉଦ୍‌ଘାଟନ କରିବାରେ ପ୍ରୟାସୀ ହେଲେ । ମୁଲାର୍ ଇଉରୋପୀୟ ବ୍ୟାଖ୍ୟାନଗୁଡ଼ିକର ଅସଙ୍ଗତ ଘଟଣା (Shocking Incident) ଗୁଡ଼ିକ ମୂଳଭାଷାର ଭ୍ରମାତ୍ମକ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ବୋଲି ଦର୍ଶାଇବା ସହ ଭାଷିକ ବିକୃତି (Desease of Language)ରୁ ମିଥ୍ ସୃଷ୍ଟି ବୋଲି ମତବ୍ୟକ୍ତ କଲେ । ମୁଲାର୍‌ଙ୍କ ମତରେ, ବ୍ୟୁତ୍ପତ୍ତିଗତ

ସୂତ୍ର (Etymological Technique) ସହ ମୂଳ ଆର୍ଯ୍ୟ ଭାଷାର ପୁନର୍ବିନ୍ୟାସ କରାଗଲେ ଏସବୁର ପ୍ରକୃତ ଅର୍ଥ ଜାଣିବା ସମ୍ଭବ । ଆର୍ଯ୍ୟ ଧର୍ମଧାରା ଓ ସୂର୍ଯ୍ୟ ଉପାସନାକୁ, ନାୟକର ଜନ୍ମମୃତ୍ୟୁକୁ ଦିନରାତି ସହ ତୁଳନା କରିବା ସହିତ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ମିଥ୍ ସୃଷ୍ଟିର ମଧ ଉତ୍ସ ଭାବରେ ମୁଲାର୍ ଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି ।

ମୁଲାର୍‌ଙ୍କ ଏହି ମତବାଦ ସୋଲାର୍ ମିଥୋଲୋଜି ସିଦ୍ଧାନ୍ତ (Theory of Solar Mythology) ଭାବରେ ପରିଚିତ ।[୩] ମୁଲାର୍‌ଙ୍କ ମତବାଦ ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଜର୍ଜ ଉଇଲିୟମ୍ କକ୍ସ (George William Cox), ଓ ଆଦଲ୍‌ବର୍ଟ କ୍ୟୁନ୍ (Adalbert Kunn) ପ୍ରଭୃତିଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରକୃତି-ରୂପକ ସଂବନ୍ଧୀୟ ମତବାଦ (Nature Allegorical School) ଭାବରେ ପରିଚିତ ହେଲା । ଏମାନଙ୍କ ମତରେ ମିଥ୍ ଓ ଲୋକଗଳ୍ପଗୁଡିକ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରାକୃତିକ ରୂପକରୁ ସଂଜାତ । ଲୋକ ଉପାଦାନର ଅସଙ୍ଗତି ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ମଧ ପ୍ରକୃତରେ ଅସଙ୍ଗତି କିମ୍ବା ଭାଷିକ ବିକୃତି ନୁହେଁ, କେବଳ ପ୍ରକୃତି ରୂପକ ମାତ୍ର । ଏହି ମତବାଦକୁ ବ୍ରିଟିଶ ନୃତତ୍ତ୍ୱବିତ୍ ଟେଲର୍ (Edward B. Taylor), ଫ୍ରାଜର୍ (James G. Frazer) ଲାଙ୍ଗ୍ (Andrew Lang) ଓ ଅନ୍ୟମାନେ ଖଣ୍ଡନ କଲେ । ଏମାନଙ୍କ ମତରେ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଜାତି ଆଦିମ, ବର୍ବର ଓ ସଭ୍ୟ- ଏହି ତିନିଟି ସ୍ତର ଦେଇ ଗତି କରିଥାନ୍ତି । ତେଣୁ ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ମିଳୁଥିବା ବିଭିନ୍ନ ଜାତିର ଆଚାର ବ୍ୟବହାର, ଜୀବନଧାରଣା, ଧର୍ମୀୟ ବିଶ୍ୱାସ ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକଧାରାରେ ସାମ୍ୟତା ପରିଲକ୍ଷିତ ହେବା ସ୍ୱାଭାବିକ । ଏହି ମତବାଦ ସାଂସ୍କୃତିକ ବିବର୍ତ୍ତନବାଦୀ ମତବାଦ (Theory of Cultural Evolution) ଭାବରେ ପରିଚିତ । ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଯଦିଓ ଏହି ମତବାଦ ଅଗ୍ରାହ୍ୟ ହେଲା ତଥାପି, କ୍ଷେତ୍ର ଅଧୟନରେ ନୃତାତ୍ତ୍ୱିକ ବର୍ଣ୍ଣନା (ethnological field research) ର ଧାରାକୁ ବିକଶିତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହେଲା ।[୪]

ଜର୍ମାନର ପ୍ରାଚ୍ୟତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଥିଓଡ଼ୋର୍ ବେନ୍‌ଫି (Theodor Benefy) ମାକ୍ସମୁଲାର୍‌ଙ୍କ ସୋଲାର୍ ମିଥୋଲୋଜି ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଦ୍ୱାରା ଅଭିପ୍ରେରିତ ହୋଇଥିଲେ । ସେ ସଂସ୍କୃତ ଓ ଇଉରୋପୀୟ ଲୋକଗଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର ଅନୁଶୀଳନ କରି ଏଥିରେ ବହୁ ସାମଂଜସ୍ୟ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିଥିଲେ । ମଣିଷର ବାସଭୂମିର ପରିବର୍ତ୍ତନ, ଯୁଦ୍ଧ, ରାଜ୍ୟଜୟ, ଓ ଭ୍ରମଣ ମଧ୍ୟରେ ହେଉଥିବା ସାଂସ୍କୃତିକ ଆଦାନପ୍ରଦାନକୁ ସେ ଏହି ସାମଂଜସ୍ୟର କାରଣ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ । ବେନ୍‌ଫିଙ୍କ ମତରେ, ଭାରତର ଲୋକଗଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ତିବ୍ବତ, ସ୍ପେନ୍, ଗ୍ରୀସ୍ ଦେଇ ଇଉରୋପର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ପରିବ୍ୟାପ୍ତ ହୋଇଛି । ଏହି ମତବାଦ ବିସରଣବାଦୀ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ (Diffusionist Theory) ଭାବରେ ପରିଚିତ (Bascom 1977, 4) ।

ଫିନ୍‌ଲାଣ୍ଡର ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଇଲିଆସ୍ ଲନର୍ଟ (Elias Lornnot), ଓ କାର୍ଲେ କ୍ରୋନ୍ (Kaarle Krohn) ବେନ୍‌ଫିଙ୍କ ମତବାଦକୁ ଭିତ୍ତିକରି ଲୋକଉପାଦାନର ମୂଳରୂପ (Urform) ଓ ତାହାର ସଂଚରଣ ପଥ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ କରିବା ପାଇଁ ଅଧୟନରତ ଥିଲେ । ଏମାନଙ୍କ

ମତରେ ଲୋକଗଳ୍ପ ବା ଗାଥା ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରୁ ଅନ୍ୟସ୍ଥାନକୁ ସଂଚରିତ ହେବାବେଳେ ବିଷୟବସ୍ତୁ ଓ ଆକାରରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇଥାଏ, କିନ୍ତୁ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ ବା ମୂଳରୂପ ଅକ୍ଷୂର୍ଣ୍ଣ ଥାଏ । ଲନର୍ଟ ଫିନ୍‌ଲାଣ୍ଡର ଜାତୀୟ କାବ୍ୟ କାଲେବାଲା (Kalevala)ର ମୌଳିକ ରୂପ ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରୁ ସଂଗ୍ରହ କରି ଏହାର ମୂଳରୂପ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିଥିଲେ । ତୁଳନାତ୍ମକ ପଦ୍ଧତିକୁ ଆଧାର କରି ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ କ୍ଷେତ୍ର ମଧ୍ୟରେ ଲବ୍ଧ କାବ୍ୟ ଅବା କାହାଣୀର ଅବଲମ୍ବନରେ ଏହାର ଇତିହାସ ତଥା ଭୌଗୋଳିକ ଯାତ୍ରାପଥ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରିଥିବାରୁ ଏହା ଐତିହାସିକ-ଭୌଗୋଳିକ ପଦ୍ଧତି (Historic-Geographic Method) ଭାବରେ ପରିଚିତ ।[୫]

ଟାଇପ୍ (Type), ଓ ମୋଟିଫ୍ (Motif)ର ଅନୁଶୀଳନ ତୁଳନାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନଧାରାର ଏକ ବିଶେଷ ଦିଗ । ଯେଉଁ ଗଳ୍ପ ପରମ୍ପରାକ୍ରମେ ନିଜର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସତ୍ତା ବଜାୟ ରଖିଥାଏ, ତାହା ହେଉଛି ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପ । ସମୟ କ୍ରମେ ଏହି ପ୍ରକାର ଗଳ୍ପର କଥାବସ୍ତୁରେ ସାମାନ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେଲେ ମଧ୍ୟ ତାହାର ବାହ୍ୟ ରୂପ ଯଥାସମ୍ଭବ ଅପରିବର୍ତ୍ତନୀୟ ରହିଥାଏ । ଥମ୍ପସନ୍ (Stith Thompson) ପ୍ରତ୍ୟେକଟି ଗଳ୍ପକୁ ଗୋଟିଏ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସଂଖ୍ୟା ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ କରିଛନ୍ତି ।[୬] କ୍ରମାଂକ (Index) ସାହାଯ୍ୟରେ ଗଳ୍ପଟି କେଉଁ ଟାଇପ୍‌ର ଅନ୍ତର୍ଗତ, ଏବଂ ଅନ୍ୟ କେଉଁ ଦେଶରେ ଏହି ଶ୍ରେଣୀର ଗଳ୍ପ ମିଳେ, ତାହା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବାରେ ଏହା ଅନେକାଂଶରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ, ଟାଇପ୍ ଅପେକ୍ଷା ମୋଟିଫ୍ ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଲୋକ ଉପାଦାନର କ୍ଷୁଦ୍ରତମ ଏକକ (Unit) ହେଉଛି ମୋଟିଫ୍ । ଗୋଟିଏ ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପରେ ଏକାଧିକ ମୋଟିଫ୍ ରହିପାରେ । ଥମ୍ପସନ୍ ପୃଥିବୀର ବିଭିନ୍ନ ଗଳ୍ପଗୁଡ଼ିକରେ ଦେଖା ଯାଉଥିବା ମୋଟିଫ୍‌ର ଏକ ସୂଚୀ (Motif Index of Folklore) ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଟାଇପ୍ ପରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୋଟିଫ୍‌କୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସଂଖ୍ୟା ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ କରିଛନ୍ତି । ଫଳରେ, ଏହି ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ସାହାଯ୍ୟରେ ସଂଗୃହୀତ ଗଳ୍ପର ମୋଟିଫ୍ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରାଯାଇଥାଏ । ଇଣ୍ଡେକ୍ସରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ହୋଇନଥିବା କୌଣସି ନୂତନ ମୋଟିଫ୍ ମିଳିଲେ ମଧ୍ୟ ତାହାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶିତ କରାଯାଏ । ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନରେ ଏହା ଅନେକାଂଶରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଫଳରେ, ମୋଟିଫ୍ ଓ ଟାଇପ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଦେଶର ଲୋକଗଳ୍ପ ମଧ୍ୟରେ ଥିବା ସାମ୍ୟ ବୈଷମ୍ୟକୁ ସହଜରେ ସ୍ଥିର କରାଯାଇପାରେ ।

ମନସ୍ତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଫ୍ରୟେଡ୍ (Sigmund Freud), ୟୁଙ୍ଗ୍ (Carl G. Jung)ଙ୍କ ମତବାଦ ଲୋକଧାରାର ଅଧ୍ୟୟନକୁ ପରବର୍ତ୍ତୀକାଳରେ ବହୁ ପରିମାଣରେ ପରିପୁଷ୍ଟ ଓ ପ୍ରଭାବିତ ଯେ କରିଛି, ତାହା ସହଜରେ ଅନୁମେୟ । ଏହି ମତବାଦ ଅନୁସାରେ, ଲୋକଗଳ୍ପ, ଓ ମିଥ୍ ହେଉଛି ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ବା ସାମାଜିକ ଜୀବନର ସଂଗୋପିତ ସ୍ୱପ୍ନ । ଏଥିରେ ମଣିଷ ସମାଜର ହତାଶା, ସୁପ୍ତ ପ୍ରବୃତ୍ତି, ଅଭିପ୍ରାୟ, ଅଭିଜ୍ଞାନ, ଆକ୍ରମଣ, କ୍ଷତିପୂରଣ, ଇଚ୍ଛାସାଧନା, ଓ କାମନାର ପରିପ୍ରକାଶ ଘଟିଥାଏ । ଫ୍ରୟେଡ୍‌ଙ୍କ ଅଡ଼ିପସ୍ କମ୍ପ୍ଲେକ୍ସ (Oedipus Complex), ଇଲେକ୍‌ଟ୍ରା କମ୍ପ୍ଲେକ୍ସ (Electra Complex), ସ୍ୱପ୍ନ ବିଶ୍ଳେଷଣ, ୟୁଂଗ୍‌ଙ୍କ ବିଶ୍ଳେଷଣାତ୍ମକ ମନୋବିଜ୍ଞାନ, ସାମୂହିକ ଅବଚେତନ,

ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅବଚେତନତାର ଆଧାରରେ ଲୋକ ଉପାଦାନର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନ କରିବାର ପ୍ରଯତ୍ନ କରାଯାଇଛି । ଏହା ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ପଦ୍ଧତି (Psychonalytic Method) ଭାବରେ ପରିଚିତ । ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଲୋକଧାରାର ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଅଧ୍ୟୟନ ଆବ୍ରାହାମ୍ (Karl Abraham), ଜୋନସ୍ (Ernest Jones), କାମ୍ପବେଲ୍ (Joseph Campbell), ରୋହେମ୍ (Gem Roheim), ଫିସର୍ (John Fischer), ଡଣ୍ଡିସ୍ (Alan Dundes) ପ୍ରଭୃତି ମନସ୍ତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଓ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସୋପାନରେ ପହଞ୍ଚି ପାରିଛି ।

ମଲିନୋସ୍କି (Bronislaw Malinowski) ପ୍ରକାର୍ଯବାଦୀ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ (Functionalism)ର ପ୍ରବର୍ତ୍ତକ । ସେ ମିଥ୍ ଓ ଧାର୍ମାଚାରର ବିଶ୍ଳେଷଣ କରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଘଟଣାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ (Function) ରହିଛି ବୋଲି ଦର୍ଶାଇଥଲେ । ମଲିନୋସ୍କି ମିଥ୍‌ର ସାମାଜିକ ପ୍ରକାଯର୍ୟ ବା ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଜାଣିବା ପାଇଁ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ସଂଗଠନ, ନୀତିନିୟମ, ସାଂସ୍କୃତିକ ଅବଧାରଣା, ସେମାନଙ୍କ ଆନୁବଂଶିକ ଅଧିକାର, ଉତ୍ପାଦନର କ୍ଷେତ୍ର, ତଥା ଲୌକିକ ସଂସ୍କୃତିର ଅଧ୍ୟୟନକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଇଛନ୍ତି । ବାସକମ୍ (William R. Bascum)ଙ୍କ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟବାଦ ସଂପର୍କିତ ଆଲୋଚନା ଏହି ଅଧ୍ୟୟନର ଧାରାକୁ ବ୍ୟାପକ ତଥା ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବାରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭୂମିକା ବହନକରିଛି । ଭାଷା ପରି ଲୋକଉପାଦାନ ସମାଜର ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ ହୋଇପାରେ, ଏହା ସାଂସ୍କୃତିକ ବୈଧତା ସୃଷ୍ଟି କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଆଦିମ ସମାଜରେ ଶିକ୍ଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଭାବେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ସହିତ ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନର ଅନୁମୋଦନକାରୀ ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରେ । ତେଣୁ, ବାସକମ୍ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକ ଉପାଦାନର ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ବା କାର୍ଯ୍ୟ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଆରୋପ କରନ୍ତି । ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଜର୍ଜସ୍ (Robert A. Georges) ଉଇଲିୟମସ୍ (Thomas R. Williams) ପ୍ରଭୃତି ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି ଧାରାର ଅଧ୍ୟୟନ ଆହୁରି ଦୃଢ଼ ହୋଇପାରିଛି ।

ପ୍ରପ୍ (Vladimir Propp)ଙ୍କ ରୂପତାତ୍ତ୍ୱିକ ବିଶ୍ଳେଷଣ (Morphological Analysis) ସଂରଚନାତ୍ମକ ଧାରା (Structuralism)କୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କଲା । ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ମତରେ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ (Function) ହିଁ କାହାଣୀକୁ ମୂଳ ଉପାଦାନ ଯୋଗାଇଥାଏ, ମାତ୍ର ଚରିତ୍ର ନୁହେଁ । କାରଣ, ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ ଓ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହୋଇଥାନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଟି ସ୍ଥିର । ଏହି ସ୍ଥିର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ କାହାଣୀକୁ ଗତିଶୀଳ କରିଥାନ୍ତି, କାହାଣୀକୁ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ରୂପରେଖ ଦିଅନ୍ତି, ଏବଂ ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ଅଧୀନ । ପ୍ରପ୍ ଋଷର ଶହେଟି ପରୀକଥାର ରୂପତାତ୍ତ୍ୱିକ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରି ସେ ସମସ୍ତ କାହାଣୀରୁ ମାତ୍ର ଶହେଟି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ବାହାର କଲେ । ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରକାର ଭେଦ ରହିଥିବାରୁ ପ୍ରପ୍ ପ୍ରତ୍ୟେକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ପ୍ରତୀକ ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ କରିଛନ୍ତି । ଅଧ୍ୟୟନ ପରିସର ମଧରେ ଥିବା ଗଳ୍ପରୁ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ବାଛି ସେଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରତୀକ ସବୁକୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଛୋଟ ଛୋଟ ବର୍ଗାକାର କ୍ଷେତ୍ର ମଧରେ ସଜାଇ

ଦିଆଯାଏ । ବାକ୍ୟ ଗଠନ ପ୍ରକ୍ରିୟାର କର୍ତ୍ତା, କ୍ରିୟା, କର୍ମ ନିୟମ ପରି ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ନିୟମାନୁବର୍ତ୍ତୀ । ଏହି ଅଧ୍ୟୟନକୁ ସିଣ୍ଟାଗ୍‌ମାଟିକ୍ ବିଶ୍ଳେଷଣ (Syntagmatic Analysis) ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ । ଆଲାନ୍ ଡଣ୍ଡିସ୍ ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ (Function)କୁ ମୋଟିଫିମ୍ (Motifeme) ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଛନ୍ତି ।

ଲେଭିଷ୍ଟ୍ରସ୍‌ଙ୍କ ମିଥ୍‌ର ସଂରଚନାତ୍ମକ ବିଶ୍ଳେଷଣ (Structural Study of Myth) ପ୍ରକାଶ ପାଇବା ପରେ ଲୋକ ଉପାଦାନର ସଂରଚନାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନରେ ନୂତନ ଦିଗ ଉନ୍ମୋଚିତ ହେଲା । ଲେଭିଷ୍ଟ୍ରସ୍‌ଙ୍କ ଏହି ପଦ୍ଧତି ପରାଡ଼ିଗ୍‌ମାଟିକ୍ ବିଶ୍ଳେଷଣ (Paradigmatic Analysis) ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହି ବିଶ୍ଳେଷଣରେ ବାହ୍ୟତଃ ଅସଂଗତ ଓ ପରସ୍ପର ବିରୋଧୀ ମନେ ହେଉଥିବା ମିଥ୍‌ଟିର ଗଠନ ରୀତିକୁ ଆବିଷ୍କାର କରାଯାଇଥାଏ । ମିଥ୍‌ର ପ୍ରତ୍ୟେକ ବାକ୍ୟର ବାକ୍ୟାଂଶକୁ ଅନୁଶୀଳନ କରି ଏହାର ଅର୍ଥ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରାଯାଏ । ସମପର୍ଯ୍ୟାୟ ମିଥ୍‌କୁ ଗୋଟିଏ ସ୍ତମ୍ଭରେ ଉପରୁ ତଳକୁ ସଜାଇ ଦେଲା ପରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ସ୍ତମ୍ଭର ମିଥିମ୍ ଗୁଚ୍ଛରୁ ଏକ ସାଧାରଣ ବକ୍ତବ୍ୟ ପ୍ରକାଶ ପାଏ । ପ୍ରତିଟି ସ୍ତମ୍ଭର ମିଥିମ୍ ସବୁ ଏକ ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆବଦ୍ଧ ହେଉଥିବାରୁ ଏ ସଂପର୍କକୁ ପାରାଡ଼ିଗ୍‌ମାଟିକ୍ କୁହାଯାଏ । ଯଦି ଚାରିଟି ସ୍ତମ୍ଭରେ ଥିବା ମିଥିମ୍ ପର୍ଯ୍ୟାୟକ୍ରମେ ପରସ୍ପର ବିରୋଧୀ (binary opposition) ବକ୍ତବ୍ୟ ଉପସ୍ଥାପନ କରେ, ତେବେ ଶେଷ ସ୍ତମ୍ଭର ବକ୍ତବ୍ୟକୁ ମିଥ୍‌ର ବକ୍ତବ୍ୟ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ । ମାରାଣ୍ଡ ଦମ୍ପତି ଓ ଡଣ୍ଡିସ୍ ପ୍ରଭୃତି ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନରେ ସଂରଚନାତ୍ମକ ବିଶ୍ଳେଷଣର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗ କରିଛନ୍ତି । କେବଳ ମିଥ୍ ନୁହେଁ ପ୍ରବାଦ, ପ୍ରବଚନ, କିମ୍ବଦନ୍ତୀ, ନାଟକ, ସଂଗୀତ, ନୃତ୍ୟ, କ୍ରୀଡ଼ା ଆଦି ବିଭିନ୍ନ ବିଭବର ସଂରଚନାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନ କରାଯାଇପାରେ ।

ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଡ଼ାନ୍ ବେନ୍-ଆମସ୍ (Dan Ben-Amos), ଆଲାନ୍ ଡଣ୍ଡିସ୍, ଓ ଭାଷାତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ହାଇମସ୍ (Dell Hymes) ଲୋକ ଉପାଦାନର ବିଷୟବସ୍ତୁ ଅପେକ୍ଷା ତାହାର ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଅନ୍ତି । ଲୋକ ଉପାଦାନ ସମାଜ ଓ ସଂସ୍କୃତିର ଅବିଚ୍ଛେଦ୍ୟ ଅଙ୍ଗ । ସାମାଜିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି, ସାଂସ୍କୃତିକ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ, ପ୍ରକାଶଭଙ୍ଗୀ, ଓ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅଭିରୁଚି ଲୋକ ଉପାଦାନର ଆକୃତି, କଥାବସ୍ତୁର ଗଠନ ପରିପାଟୀରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିଥାଏ । ଶ୍ରୋତା ବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ସମାଜ, ଲୋକ ଉପାଦାନ ଓ ତାର ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଏ । ତେଣୁ ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ପରସ୍ଥିତି ବା ପ୍ରସଙ୍ଗ ସଂଗୃହୀତ ଉପାଦାନରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଭାବରେ ଗୃହୀତ ହେବା ଉଚିତ । ପରିବେଷଣକାରୀର ପ୍ରତିଭା, ତତ୍‌କାଳୀନ ମାନସିକ ଅବସ୍ଥା ଓ ଶ୍ରୋତାଙ୍କ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ତାହାର ଗଳ୍ପ ବା ଗୀତ ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଉଥିବାରୁ ଲୋକ ଉପାଦାନର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରସଙ୍ଗର ଅଧ୍ୟୟନ କରାଯିବା ଉଚିତ୍ । ଡ଼େଲ୍ ହାଇମସ୍ ଭାବ ବିନିୟମ ପ୍ରକ୍ରିୟା (communication) ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରିଛନ୍ତି । ଭାବ ବିନିମୟର ମୁଖ୍ୟ ଅଙ୍ଗ (ବକ୍ତା ଓ ଶ୍ରୋତା), ମାଧ୍ୟମ (କହିବା, ଲେଖିବା, ବଜାଇବା, ଫୁଙ୍କିବା, ସୁସୁରି ମାରିବା,

ଗୀତ ଗାଇବା, ଅବୟବ ସଂଚାଳନ କରିବା), ଭାଷା, ଓ ସଂଗୀତ ଆଦିର ନିୟମ ଓ ପ୍ରସଙ୍ଗ (ଯାହାକୁ ଭିତ୍ତିକରି ଭାବର ପ୍ରକାଶ ଘଟେ), ବାର୍ତ୍ତାର ସ୍ୱରୂପ (ବାକ୍ୟ, ଗୀତ, ନୀତି, ଉପଦେଶ ବା ବିଜ୍ଞାପନ), ଭାବ ପ୍ରକାଶର ଉପଲକ୍ଷ୍ୟ (ସ୍ୱରୂପ ଓ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ) ଆଦି ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାର ବିଭିନ୍ନ ଉପାଦାନ ଭାବରେ ଗୃହୀତ ହୋଇଥାଏ (Hymes 1964, 11) । ଡଣ୍ଡିସ୍ ଏହି ଉପାଦାନକୁ ବିନ୍ୟାସ ରୀତି ଭାବରେ ପରିଚିତ କରି କହନ୍ତି, ଲୋକ ଉପାଦାନର ଅନୁଶୀଳନ ପାଇଁ ବିଷୟବସ୍ତୁ (Text), ବିନ୍ୟାସରୀତି (Texture) ଓ ପ୍ରସଙ୍ଗ (Context) ର ଆନ୍ତଃଶୃଙ୍ଖଳିତ ଅଧ୍ୟୟନ ନିତାନ୍ତ ପ୍ରୟୋଜନ(Dundes 1978, 36) ।[୭] ଏହି ପ୍ରସଙ୍ଗଭିତ୍ତିକ ଅଧ୍ୟୟନ (Contextual Study) କ୍ଷେତ୍ରରେ ମାରାଣ୍ଡା, ଡଣ୍ଡିସ୍, ବେମାନ୍ (Richard M. Bauman) ପ୍ରଭୃତିଙ୍କ ଅବଦାନ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ।

୧.୩. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଧ୍ୟୟନ : ଲୋକଧାରର। ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବିଭବର ଅଧ୍ୟୟନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅଧ୍ୟୟନ ମଧ ସଂଗ୍ରହ ଓ ବିଭାଗୀକରଣ ତଥା ଐତିହାସିକ ବା ମୂଳ ଉତ୍ପତ୍ତି ଅନୁଶୀଳନରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଉଇଲିୟମ୍ ନୁଏଲ୍ (William W. Newell) ଓ ଆଲିସ୍ ଗୋମୋ (Allice B. Gome)ଙ୍କ ଅବଦାନ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ଏମାନେ ଆମେରିକାର ଶିଶୁମାନଙ୍କର ଖେଳ ଓ ଗୀତ ତଥା ଇଂଲଣ୍ଡ, ସ୍କଟଲାଣ୍ଡ, ଓ ଆୟାରଲାଣ୍ଡର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଗ୍ରହ, ବିଭାଗୀକରଣ ସହିତ ସେଗୁଡ଼ିକର ତୁଳନାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନ କରିଥିଲେ । ଏମାନଙ୍କ ମତରେ, ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ୍ୟ ଐତିହାସିକ ଅବଶେଷ ତେଣୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅଧ୍ୟୟନ ସାହାଯ୍ୟରେ ସମାଜର ଐତିହାସିକ ପୁର୍ନଗଠନ କରାଯାଇପାରେ । ଆଦିମ ସମାଜର ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି, ଧର୍ମଧାରଣା ତଥା ପ୍ରଥା ଓ ପରମ୍ପରାକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଉତ୍ପତ୍ତିର ଆଧାର ଭାବରେ ଏମାନେ ଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ । ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଅର୍ଦ୍ଧ ଶତକ ଯାଏ ଏହି ଅଧ୍ୟୟନର ଧାରା ପ୍ରଚଳିତ ଥିଲା, କିନ୍ତୁ ସମସ୍ତ ଆଲୋଚକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବର୍ଣ୍ଣନା (Text) ବ୍ୟତୀତ ଏହାର ସାମାଜିକ, ସାଂସ୍କୃତିକ, ମାନସିକ, ପାରିବେଶିକ ପ୍ରଭୃତି ପ୍ରସଙ୍ଗ (Context) କୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଇ ନଥିଲେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବର୍ଣ୍ଣନା ଓ ପ୍ରସଂଗ ପାରସ୍ପରିକ ଭାବେ ସମ୍ପର୍କିତ ଓ ଏହାର ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ଉଭୟ ଉପାଦାନର ସଂଗ୍ରହର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି ।

ନୁଏଲ୍, ଗୋମେଙ୍କ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଆଲୋଚକ ଭାବରେ ଟେଲର୍ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଭୌଗୋଳିକ ବିସ୍ତାର (Geographical Distribution) ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ସଂସର୍ଗ (Cultrual Contact) ତଥା ଏହାର ସଂରଚନା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରନ୍ତି । ଟେଲରଙ୍କ ଅନୁସରଣକାରୀ ଭାବରେ କୁଲିନ୍ (Stewart Culin) ଓ ଇରାସ୍‌ମସ୍ (Charles J. Erasmuss) ପ୍ରଭୃତିଙ୍କୁ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏମାନଙ୍କ ମତରେ, ଇତିହାସର ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ ବାଣିଜ୍ୟ ବ୍ୟବସାୟ, ସ୍ଥାନାନ୍ତରଣ, ଯୁଦ୍ଧ, ପରିଭ୍ରମଣ, ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆଦାନପ୍ରଦାନ ମଧରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂରଚନା

ଘଟିଥାଏ । ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ବେଷ୍ଟ (Elsdon Best), ଲେସର୍ (Alexander Lasser) ଏବଂ ରୋବର୍ଟ ଓ ଅନ୍ୟମାନେ (Roberts and Others) ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂସ୍କୃତି ସଂପର୍କିତ ଅଧ୍ୟୟନରେ ଏହି ପରିସରକୁ ପରିପୁଷ୍ଟ କରିଛନ୍ତି ।[৮]

ଲୋକଗଳ୍ପ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏକକ (Unit) ବା ମୋଟିଫିମ୍ (Motifeme) ସଂରଚନାର କ୍ଷୁଦ୍ରତମ ଏକକ (Mimumum Structural Unit) ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ (ଡଣ୍ଡିସ୍, ୧୯୬୪) । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂରଚନାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନର ଧାରାରେ ଡଣ୍ଡିସ୍‌ଙ୍କ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଆଲୋଚକ ରିଡ୍ଲେ, ଗୁମ୍ପ ଓ ସଟନ୍-ସ୍ମିଥ୍ (Redle, Gump, Sutton-Smith, 1971), ପାରୋଟ୍ (Parrotts, 1972) ଏବଂ ଗ୍ଲାସ୍‌କୋ (Van Glascoe, 1976) ପ୍ରଭୃତିଙ୍କ ଅବଦାନ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ଏହି ଅଧ୍ୟୟନରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଗଢ଼ଣ (Form) ସହିତ ଉପସ୍ଥାପନ, ସ୍ଥାନ-ସମୟ ଆଭିମୁଖ୍ୟ (Spatio-temporal orientation) ଏବଂ ଗତିତତ୍ତ୍ୱ (Kinesiology) ଉପରେ ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇଥାଏ ।

ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟବାଦୀ ଅଧ୍ୟୟନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟବାଦୀ ଆଲୋଚନା ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାବିଦ୍‌ମାନେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଓ ସାମାଜିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ସଂପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିଛନ୍ତି (Sutton-Smith 1972, 6) । ୱାଏଡ଼ର୍ (Robert Waelder, 1933) ପ୍ରଥମେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଦିଗ ଉପରେ ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କଲେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କେବଳ କ୍ଲାନ୍ତିର ଅପନୋଦନ ପାଇଁ ନୁହେଁ, ଇଚ୍ଛା ସାଧନ ତଥା ବାସ୍ତବ ଜୀବନରୁ ସାମୟିକ ନିଷ୍କ୍ରାନ୍ତି ମଧ୍ୟ ଆଣିଥାଏ । ଶିଶୁକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ମାତୃସ୍ନେହର ଦୂରତ୍ୱକୁ କ୍ଷତିପୂରଣ ଦେବା ସହିତ ସାମାଜିକ ନିଷେଧ (taboo) ଓ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱର ବିକାଶ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ତ୍ୱରାନ୍ୱିତ କରିଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଅଧ୍ୟୟନର ଧାରାକୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଏରିକ୍‌ସନ୍ (Erik Erikson), ପେଲେର (Lilli E Peller), ଓ ରେଡ଼ର (Norman Raider) ପ୍ରଭୃତି ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିଛନ୍ତି । ସମାଜର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଭୂମିକା ଏବଂ ତାହାର ପ୍ରଭାବକୁ ସାମାଜିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଛି । ହୁଇଜଙ୍ଗା (John Huizinga), ରୋବର୍ଟ ଓ ଅନ୍ୟମାନେ (Loc cit) ସଟନ୍-ସ୍ମିଥ୍, (Loc cit) ଫିଲିପ୍‌ସ (Robert H. Phillips) ପ୍ରଭୃତିଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି ସାମାଜିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ଅଧ୍ୟୟନରେ ଧାରା ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ହୋଇଛି ।

୧.୪. ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଉପାଗମ: ଆଲୋଚନାର ଏକ ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଧାରାର ପରିକଳ୍ପନା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଉପାଦାନର ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ ବିଶେଷତ୍ୱ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ । ଲୋକତତ୍ତ୍ୱ ଅଧ୍ୟୟନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବାସ୍‌କମ୍‌ଙ୍କର ବହୁଚର୍ଚ୍ଚିତ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଉପାଗମ ଅନୁଯାୟୀ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଉପାଦାନର ଚାରିଟି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ରହିଛି, ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଲା : ୧. ଲୋକ ଉପାଦାନ ଭାଷା ପରି ସମାଜର ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ, ଯାହା ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନ, ବାହ୍ୟ ଲୌକିକତା ତଥା ସାମାଜିକ ବିଶ୍ୱାସ ଓ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀକୁ ସୁସଂହତ

ଭାବେ ପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ । ତତ୍ ସଙ୍ଗେସଙ୍ଗେ ସଂସ୍କୃତିର ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଉପାଦାନ, ସାଂସ୍କୃତିକ ସଂରଚନା, ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଏବଂ ସାସ୍କୃତିକ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସବୁର ଚିତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ, ଯାହାକୁ କି ସାଂସ୍କୃତିକ ଚେତନାର ଅନୁଭବ ଓ ପ୍ରମାଣ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ୨. ଲୋକ ଉପାଦାନର ଦ୍ୱିତୀୟ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଭାବରେ ବାସକମ୍ ଏହାର ସାଂସ୍କୃତିକ ବୈଧତା ପ୍ରସଙ୍ଗକୁ ଗ୍ରହଣ କରିଛନ୍ତି । ଲୋକ ଉପାଦାନ ସମାଜରେ ବ୍ୟବହାରିକ ଜ୍ଞାନ ଆହରଣ ପାଇଁ ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ତଥା ସାମାଜିକ ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶକ ରୂପେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ନୈତିକତାକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିବା ସହିତ ଲୋକବିଶ୍ୱାସକୁ ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ କର୍ମକାଣ୍ଡ ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନକୁ ନିୟମବଦ୍ଧ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳିତ କରିଥାଏ । ଲୋକ ଉପାଦାନ ପାରମ୍ପରିକ ଆସ୍ଥା ଓ ଆଦିମ ବୌଦ୍ଧିକାଧିକାରକୁ ଅତୁଟ ରଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ । ୩. ସାମଗ୍ରିକ ଭାବେ ନହେଲେ ମଧ ଆଦିମ ସମାଜରେ ଲୋକ ଉପାଦାନ ଏକ ଶିକ୍ଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ସାଧାରଣ ଆଚାର ବ୍ୟବହାର, ବିଭିନ୍ନ ନୀତି ନିୟମ, ଶ୍ରମଶୀଳତା ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ବହୁବିଧ ଶିକ୍ଷା ଲୋକ ଉପାଦାନରୁ ମିଳିଥାଏ । ଶିଶୁ କିଶୋରମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏହା ଏକ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଶିକ୍ଷାୟତନ ଭାବରେ ମଧ କାର୍ଯ୍ୟକରେ । ୪. ଲୋକ ଉପାଦାନ ଆଚାର ବିଚାର ବ୍ୟବହାର ତଥା ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନର ଅନୁମୋଦନକାରୀ ହୋଇପାରେ, ଯାହାକୁ ବାସକମ୍ ଚତୁର୍ଥ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଭାବେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଛନ୍ତି । ଶୈକ୍ଷିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ବୈଧତା ସହିତ ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ସାମଞ୍ଜସ୍ୟ ପରିଲକ୍ଷିତ ହେଉଥିଲେ ମଧ ଏହାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ରତା ରହିଛି । ବାସକମ୍‌ଙ୍କ ମତରେ, ଲୋକ ଉପାଦାନ ସାମାଜିକ ଅନୁମୋଦନ ତଥା ଅଗ୍ରାହ୍ୟ ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇପାରେ । ସାମାଜିକ ନିନ୍ଦା ପ୍ରଶଂସା ତଥା ବୈଧାନିକ ସତର୍କତା, ସାମାଜିକ ବିଭେଦକାରୀ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କରିବା ସହିତ ଦଣ୍ଡ ବିଧାନ ବ୍ୟବସ୍ଥାକୁ ମଧ ଅନୁମୋଦନ କରିଥାଏ । ତେବେ, ବାସ୍‌କମ୍ ସ୍ୱୀକାର କରନ୍ତି ଯେ, ଲୋକ ଉପାଦାନର ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ବିଭବ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ସ୍ୱରୂପ ମଧ ଅଲଗା ହୋଇପାରେ ।

ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନରେ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱର ଭୂମିକାକୁ ନୃତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ତଥା ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରନ୍ତି । ପରିପ୍ରକାଶର ଏକ ସ୍ଥାୟୀ ବିଭାବ ଭାବେ ଏହା ନୃତତ୍ତ୍ୱ ଓ ଲୋକାଧାରାର ଅଧ୍ୟୟନକୁ ଅନେକତଃ ଗତିଶୀଳ କରିଛି । ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱର ଆଦ୍ୟ ପ୍ରବକ୍ତା ମଲିନୋସ୍କି ସଂସ୍କୃତିର ସାଧାରଣ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱ ଆଲୋଚନା କଲାବେଳେ ଏହି ବିଭାବର ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଭୂମିକା ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ଦିଅନ୍ତି । ତାଙ୍କ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱ ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନର ଜୈବିକ, ସାଂସ୍କୃତିକ, ଓ ସାମାଜିକ ସଂଘର୍ଷର ପୃଷ୍ଠଭୂମିକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରେ । ଏହି ତତ୍ତ୍ୱ ଅନୁସାରେ ସାମାଜିକ ଗୋଷ୍ଠୀର ଅଭିବୃଦ୍ଧି ଓ ଗତିଶୀଳତା ପାଇଁ ଲୋକଧାରା ସମେତ ସଂସ୍କୃତିର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଉପାଦାନର ଅବଦାନ ରହିଛି । ତେବେ, ଲୋକଧାରାର ଚାରୋଟି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟରେ ବାସ୍‌କମ୍ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱ ଉପରେ ଆଲୋକପାତ କରିବା ସହିତ

ଲୋକଧାରାର ସାମାଜିକ, ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ତଥା ବଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ (Function) ଗୁଡ଼ିକର ବିଶଦ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିଛନ୍ତି ।

ଲୋକଧାରାରେ ସାହିତ୍ୟ ପରିପ୍ରକାଶଠାରୁ ବହୁ ରୂପରେ ଜନଜାତୀୟ ଚିତ୍ର ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ଯାହା ସମ୍ପୃକ୍ତ ଜନଜୀବନର ଗଭୀର ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ଯଥାର୍ଥ ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରେ । ବାସ୍‌କମ୍‌ଙ୍କ ମତରେ ସଂସ୍କୃତିର ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ଏକ ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପାଦାନ ଯାହା ଲୋକଧାରାର ସମ୍ପୃକ୍ତ ଲୋକଙ୍କ ପାଇଁ ଗୁରୁତ୍ୱ ପୂର୍ଣ୍ଣ ବିବେଚିତ ହୋଇଥାଏ । ସେସବୁର ଅନୁଶୀଳନ ମଧ ଜରୁରୀ ଅଟେ । ଏହି ପ୍ରସଙ୍ଗରେ ବାସ୍‌କମ୍ ଦୁଇଟି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଦିଗ ଉପରେ ଦୃଷ୍ଟି ଆକର୍ଷଣ କରନ୍ତି— ପ୍ରଥମରେ ଲୋକଧାରାକୁ ବୁଝିବାକୁ ହେଲେ ସମ୍ପୃକ୍ତ ଲୋକସଂସ୍କୃତି ଉପରେ ମଧ ବିଶଦ ଜ୍ଞାନ ଆବଶ୍ୟକ, ନହେଲେ ଏହାର ଅନୁଶୀଳନ ଭ୍ରମାତ୍ମକ ପରିସ୍ଥିତି ସୃଷ୍ଟି କରିପାରେ । ଦ୍ୱିତୀୟ, ଦିଗଟି ହେଉଛି ଦୈନନ୍ଦିନ ସମ୍ପର୍କିତ ନିଷେଧାଚରଣ ଯାହା ଲୋକଧାରାର ରସିକତା, ମାନସିକ ଅବସ୍ଥା, ଓ ସାମାଜିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ ପ୍ରଶ୍ନବାଚୀ କରିଥାଏ ।

ଏହି ପୁସ୍ତକରେ ବାସକମ୍‌ଙ୍କର ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଉପାଗମକୁ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅଧ୍ୟୟନ ନିମନ୍ତେ ଉପଯୋଗ କରାଯାଇଛି । ଏହି ପୁସ୍ତକରେ ଆମେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ସାଂସ୍କୃତିକ, ସାମାଜିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସହିତ ପରିଚିତ ହେବା ସହିତ ସମ୍ପୃକ୍ତ ଲୋକଧାରାର ପରମ୍ପରା ଓ ପ୍ରଭାବ ସମ୍ପର୍କରେ ଅବଗତ ହୋଇପାରିବା । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ଅଧ୍ୟୟନକୁ ଆମେ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ତଥା ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି, ସାଂସ୍କୃତିକ, ଅର୍ଥନୈତିକ, ରାଜନୀତିକ ଚେତନା ତଥା ସାଂସ୍କୃତିକ ସମାଜର ରୂପରେଖ ସମ୍ପର୍କରେ ଅବଗତ ହେବା ସମ୍ଭବ । ଅତଏବ, ଏହିସବୁ ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉପରେ ଏହି ପୁସ୍ତକର ପରିକଳ୍ପନା କରାଯାଇଛି ।

୧. ଲୋକଧାରା, ଲୋକବିଦ୍ୟା, ଲୋକସଂସ୍କୃତି, ଲୋକସାହିତ୍ୟ ପ୍ରଭୃତି ଶବ୍ଦ Folklore ର ପାରିଭାଷିକ ଶବ୍ଦଭାବରେ ଓଡ଼ିଆ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିତ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଛି । କିନ୍ତୁ ଏହି ଅଧ୍ୟୟନରେ ଲୋକଧାରା ଶବ୍ଦକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଛି ।

୨. ଅଷ୍ଟାଦଶ ଓ ଉନବିଂଶ ଶତକରେ ଜର୍ମାନ୍‌ର ବିଦ୍ୱାନମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରୁଥିଲେ ଯେ ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ତଥା ନିମ୍ନଶ୍ରେଣୀର ସମାଜରେ ଥିବା ଜ୍ଞାନର ସଂଗ୍ରହ ଓ ବର୍ଗୀକରଣ ଜର୍ମାନୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଇତିହାସକୁ ଅବକ୍ଷୟରୁ ବଞ୍ଚାଇବ । ଅତଏବ, ଏମାନେ କାହାଣୀ, ବିଶ୍ୱାସ, ପରମ୍ପରା, ତଥା ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିକୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବାକୁ ଆଗଭର ହୋଇଥିଲେ । ଏହା ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିତ୍‌ମାନଙ୍କ ପାଖରେ Nationalistic Approach ଭାବରେ ମଧ ପରିଚିତ ।

୩. ମିଥୋଲୋଜି ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଅନ୍ୟ ଅଣ-ୟୁରୋପୀୟ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକରେ ମଧ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଛି । ତେବେ, ଏହି ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ମିଥ୍ ବାହାରେ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକଧାରା କିପରି ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଉପଯୋଜନ ହେଉଛି ତାହା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରିନାହିଁ ।

୪. ଫ୍ରାଞ୍ଜ୍ ବୋଆସ୍ (Franz Boas) ଏହି ବିସରଣବାଦୀ ସିଦ୍ଧାନ୍ତର ଅନ୍ୟତମ ପ୍ରବକ୍ତା । ସେ ବିଭିନ୍ନ ସଂସ୍କୃତିର ସାମଞ୍ଜସ୍ୟ, ପ୍ରଭାବ ଓ ପ୍ରଭେଦର ଅଧ୍ୟୟନ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଇଥିଲେ । ଏହି ପ୍ରଭାବ ଯାହା ହେଉ ନା କାହିଁକି ସାଂସ୍କୃତିକ ଆପେକ୍ଷିକବାଦ୍ (Cultural Relativism) ଅନୁସାରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ସ୍ୱୟଂ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ । ବ୍ୟକ୍ତି ତଥା ଗୋଷ୍ଠୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ସଂହତି ଏହି ସାଂସ୍କୃତିକ ଆପେକ୍ଷିକବାଦ୍‌ର ଆଧାର, ଯାହା ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନରେ ବ୍ୟକ୍ତିର ସାଂସ୍କୃତିକ ଦିଗକୁ ବୁଝିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଛି ।

୫. ଏହି ଐତିହାସିକ ଭୌଗୋଳିକ ପଦ୍ଧତିରେ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ସାମାଜିକ ପ୍ରେକ୍ଷାପଟ୍ଟରେ ଗୋଟିଏ ଭୌଗୋଳିକ ପ୍ରଖଣ୍ଡରୁ ଅନ୍ୟତ୍ର ଗତିଶୀଳ ଲୋକଧାରାର ଅଧ୍ୟୟନକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଏ । ବିଭିନ୍ନ ଭୌଗୋଳିକ କ୍ଷେତ୍ରଗୁଡ଼ିକରେ ସମୟାନୁସାରୀ ଗତିଶୀଳତାକୁ ଆଧାରିତ କରି ଲୋକଧାରାର ସଂରଚନା ଓ ପରିବର୍ତ୍ତନକୁ ଏଥିରୁ ଜାଣିବା ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ ।

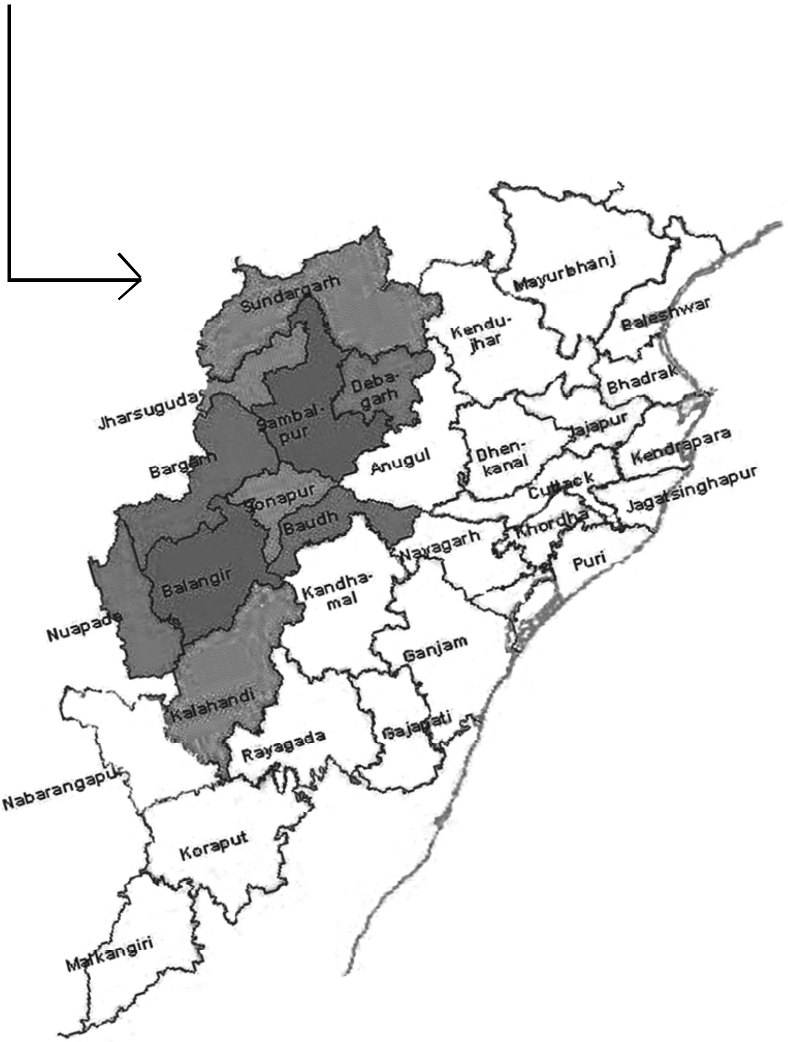
୬. Antti Aarne ଏବଂ Stith Thompson ଙ୍କ *The Types of the Folktale* ଏବଂ *The Motif Index of Folktale* କୁ ଆଧାର କରି ଐତିହାସିକ-ଭୌଗୋଳିକ ପଦ୍ଧତିରେ ସମ୍ପ୍ରତି ମଧ୍ୟ ଲୋକକାହାଣୀ ଓ ଅନ୍ୟ ବାଚିକ ଲୋକଧାରାରୁ ସଂରଚନା ଓ ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ସାମଞ୍ଜସ୍ୟକୁ ଅଧ୍ୟୟନ କରାଯାଉଛି । ଲୋକଧାରାର ବାଚିକ ସମ୍ପ୍ରସାରଣ ମୁଖ୍ୟତଃ ଗଠନ ରୀତି, ସଂରଚନାର ବର୍ଣ୍ଣନା ପାଇଁ ଏକ ମିଶ୍ରିତ ଅଧ୍ୟୟନ ଥିଲା । Milman Perry, Albert B. Lord ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ଲୋକଧାରାର ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିଥିଲେ ଯାହା ବାଚିକ ସୂତ୍ର-ସମ୍ବନ୍ଧ (oral formulic) ଭାବେ ପରିଚିତ । ଏହା Perry-Lord Theory ଭାବରେ ମଧ୍ୟ ସ୍ୱୀକୃତ ।

୭. ଏହି ପ୍ରସଙ୍ଗ ଭିତ୍ତିକ ଅଧ୍ୟୟନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଡଣ୍ଡିସ, ବୋମାନ୍, ସିଜର, ଡାନ୍-ଆମସ୍, ବାରବାରା ପ୍ରଭୃତି ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିତ୍‌ମାନେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବାଚିକ ପରିପ୍ରକାଶ (speech event) ସମ୍ପର୍କରେ ବିଶେଷ ଧ୍ୟାନ ଦେଇଛନ୍ତି । ଫଳସ୍ୱରୂପ ଲୋକଧାରାର ପରମ୍ପରା, ପରିବେଷଣ ପରିସର, ସମ୍ପ୍ରସାରଣର ଆୟାମଗୁଡ଼ିକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଗଲା । ଲୋକଧାରା ପରିବେଷଣକୁ ସାମାଜିକ ପରିଚିତି ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇ ଏହାକୁ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ବିଧିବଦ୍ଧତା (Cultural Enactement) ଭାବରେ ଅଧ୍ୟୟନର ପରିସରରେ ସଂପୃକ୍ତ କରାଗଲା ।

୮. ନୁଏଲଙ୍କ ପୂର୍ବରୁ Joseph Strutt ଙ୍କ *The Sports and Pastimes of the People of England*, John Braid ଙ୍କ "Observation in Popular Antiquities" ପ୍ରଭୃତିରେ କିଛି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଗ୍ରହ ଓ ବର୍ଣ୍ଣନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ତେବେ, ବିଧିବଦ୍ଧ ଭାବରେ ଅନୁଶୀଳନ ଓ ଅଧ୍ୟୟନ ନୁଏଲଙ୍କ ଠାରୁ ହିଁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଛି ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ପ୍ରଦର୍ଶିତ ଓଡ଼ିଶା ମାନଚିତ୍ର

ଅଧ୍ୟୟନ କ୍ଷେତ୍ର : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା



ପ୍ରଥମ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା : ଲୋକଧାରା, ଓ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା

୨.୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଐତିହାସିକ, ଭୌଗୋଳିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି ଉପକୂଳ ଓଡ଼ିଶା ଠାରୁ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଭିନ୍ନ । ବିଭିନ୍ନ ଜନଜାତିଙ୍କ ଅବସ୍ଥିତି ସହିତ ଭାଷାଗତ ଭିନ୍ନତା ମଧ୍ୟ ପରିଲକ୍ଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଯାହାଫଳରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଲୋକସଂସ୍କୃତି ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ପାରସ୍ପରିକ ଯୋଗାଯୋଗ, ବିଭିନ୍ନ ରାଜନୈତିକ ପରିସ୍ଥିତି, ବ୍ୟାବସାୟିକ ସମ୍ପର୍କ ମାଧ୍ୟମରେ ଉପକୂଳ ଓଡ଼ିଶା ଓ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସାଂସ୍କୃତିକ ଆଦାନପ୍ରଦାନ ମଧ୍ୟ ଅନେକାଂଶରେ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହୋଇଥାଏ । ଏହି ପୁସ୍ତକର ପ୍ରସ୍ତୁତି ନିମନ୍ତେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାକୁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅଧ୍ୟୟନର କ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଛି ।

ବିଭିନ୍ନ ଆଦିବାସୀ ଗୋଷ୍ଠୀର ଲୋକ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଆଦିମ ଅଧିବାସୀ ଥିଲେ । ସମଗ୍ର ଇତିହାସରେ ଏହି ଭୂମିକୁ କ୍ରମାଗତ ଭାବରେ ଆର୍ଯ୍ୟମାନଙ୍କର ଆଗମନ ଘଟିଥିଲା । ଆର୍ଯ୍ୟମାନେ ମୂଳ ଆଦିବାସୀଙ୍କ ସହିତ ରାଜନୈତିକ, ଧାର୍ମିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆଧିପତ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିବା ପାଇଁ କ୍ରମାଗତ ଚେଷ୍ଟା ଫଳରେ ସାମାଜିକ-ସାଂସ୍କୃତିକ ସଂଘର୍ଷର ସୂତ୍ରପାତ ହେଲା ଫଳରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଆଦିବାସୀ ସଂସ୍କୃତି ଏକ ପକ୍ଷରେ ଆର୍ଯ୍ୟ ସଂସ୍କୃତି ପ୍ରଭାବିତ, ଅନ୍ୟପକ୍ଷରେ ଆର୍ଯ୍ୟ ସଂସ୍କୃତିରେ ଆଦିବାସୀ ସଂସ୍କୃତିର ଆତ୍ମୀକରଣ ଦେଖାଯାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ରାଜନୈତିକ ଉତ୍‌ଥାନ ପତନ, ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରଜାତିକ ଗୋଷ୍ଠୀ ମଧ୍ୟରେ ସାଂସ୍କୃତିକ ବିନିମୟ ଓ ସମୀକରଣ, ରାଜନୈତିକ ଓ ଅର୍ଥନୈତିକ ବିଷମତା ଫଳରେ ଏକ ନୂତନ ସଂସ୍କୃତିର ବିନ୍ୟାସ ଘଟିଛି । ଭୌଗୋଳିକ ଅବସ୍ଥିତି, ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି, ଧର୍ମଧାରଣା ଲୋକଧାରାକୁ ବହୁ ଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ କରୁଥିବାରୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନ ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ଏଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଉଛି ।

୨.୨. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା : ସାଂପ୍ରତିକ ଓଡ଼ିଶାର ସୁନ୍ଦରଗଡ଼, ଝାରସୁଗୁଡ଼ା, ସମ୍ବଲପୁର, ବରଗଡ଼, ବଲାଙ୍ଗିର, ସୋନପୁର, ବୌଦ୍ଧ, ନୂଆପଡ଼ା ଓ କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲା ତଥା ଅନୁଗୁଳ ଜିଲ୍ଲାର ଆଠମଲ୍ଲିକ ପ୍ରଖଣ୍ଡ ବା ସବ୍‌ଡ଼ିଭିଜନ ପଶ୍ଚିମାଞ୍ଚଳ ଓଡ଼ିଶା ଭାବରେ ପରିଚିତ । ପୃଥିବୀ ମାନଚିତ୍ରରେ ଏହି ଭୂଖଣ୍ଡ ୧୯ ଡିଗ୍ରୀ ୩ ମିନିଟ୍ ଓ ୨୨ ଡିଗ୍ରୀ ୨୨ ମିନିଟ୍ ପୂର୍ବ ଦ୍ରାଘିମା ତଥା

୮୭ ଡିଗ୍ରୀ ୨୦ ମିନିଟ୍ ଓ ୮୫ ଡିଗ୍ରୀ ୨୨ ମିନିଟ୍ ଉତ୍ତର ଅକ୍ଷାଂଶ ମଧ୍ୟରେ ଅବସ୍ଥିତ । ଏହାର ଆୟତନ ୫୧,୩୦୧ ବର୍ଗ କିଲୋମିଟର ଓ ଓଡ଼ିଶାର ଆୟତନ (୧୫,୭୦୭ ବର୍ଗ କିଲୋମିଟର)ର ପ୍ରାୟ ଏକ ତୃତୀୟାଂଶ । ସ୍ଥାନେ ସ୍ଥାନେ ନଦୀ ଅବବାହିକାର ମାଳଭୂମି ତଥା ସମଗ୍ର ଅଞ୍ଚଳ ଉଚ୍ଚନୀଚ ପାହାଡ଼ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ତହିଁରୁ କେତେକ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଗଛଲତା ଶୂନ୍ୟ ବିସ୍ତୃତ ପଥର ଚଟାଣ । ଅପରପକ୍ଷରେ କଳାହାଣ୍ଡି, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଓ ଦେବଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାରେ ଘଞ୍ଚ ଅରଣ୍ୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

୨.୨.୧. ଭୌଗୋଳିକ ପରିବେଶ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଅଧିକାଂଶ ଅଞ୍ଚଳ ଘଞ୍ଚ ଜଙ୍ଗଲରେ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣ ଏବଂ ପାହାଡ଼ ଉପତ୍ୟକାଗୁଡ଼ିକ ବାରମାସୀ ଝରଣାଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱାରା ପ୍ଲାବିତ । ଡଙ୍ଗରଲା ପର୍ବତଶ୍ରେଣୀରେ (ସମୁଦ୍ରପତ୍ତନଠାରୁ ପ୍ରାୟ ୮୫୦ ରୁ ୯୭୫ ମିଟର) ଅନେକ ସୁନ୍ଦର ଉପତ୍ୟକା ଅଛି । ଏହା ବ୍ୟତୀତ କର୍ଲାପାଟ, ଖଣ୍ଡୁଆଲମାଲି, ବାଫଲିମାଲି ପର୍ବତଗୁଡ଼ିକରେ ସମୁଦ୍ରପତ୍ତନଠାରୁ ପ୍ରାୟ ୭୭୦ ମିଟର ବା ତଦୁର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ଉଚ୍ଚତାରେ ଅନେକ ଉପତ୍ୟକା ରହିଛି । ନୂଆପଡ଼ା ଜିଲ୍ଲାର ସୁନାବେଡ଼ା ବା ଗରରାଗଡ଼ ନାମକ ଏକ ପାର୍ବତ୍ୟ ଉପତ୍ୟକା ରହିଛି, ଯାହାର ଉଚ୍ଚତା ସମୁଦ୍ର ପତ୍ତନଠାରୁ ପ୍ରାୟ ୯୪୫ ମଟର । ଏହି ଉପତ୍ୟକାର ଆୟତନ ପ୍ରାୟ ୩୮୦ ରୁ ୧୦୩୫ ବର୍ଗ କିଲୋମିଟର ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିସ୍ତୃତ ଏବଂ ଏହା ବିଭିନ୍ନ ପାହାଡ ଚୂଡ଼ା ତଳେ ସମତଳ ଭୂମିଠାରୁ ବିଚ୍ଛିନ୍ନ ହୋଇ ଉପରୋକ୍ତ ବିବିଧ ଉଚ୍ଚତାରେ ବିସ୍ତାରିତ ହୋଇଛି । ଗନ୍ଧମାର୍ଦ୍ଦନ ଉପତ୍ୟକା ପ୍ରାୟ ୩,୦୦୦ ଫୁଟ ଉପରେ ଦଶ ମାଇଲ ଯାଏଁ ପରିବ୍ୟାପ୍ତ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବଣ, ଜଙ୍ଗଲ, ପର୍ବତ ପାହାଡ଼ ଏଠିକାର ଜନଜୀବନର ଏକ ଅବିଭକ୍ତ ଅଙ୍ଗ ଏବଂ ଲୋକଙ୍କ ଆର୍ଥିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଜୀବନରେ ଏଗୁଡିକର ବହୁଳ ଅବଦାନ ରହିଛି ।

୨.୨.୧.୧. ଆଞ୍ଚଳିକ ସୂଚନା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଋତୁଚକ୍ରକୁ ଜଳବାୟୁ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ସାଧାରଣତଃ ୪ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ । ମାର୍ଚ୍ଚରୁ ମଇ ମଧ୍ୟରେ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ଅନୁଭୂତ ହେଉଥିବାବେଳେ ଜୁନ୍‌ରୁ ସେପ୍ଟେମ୍ବର୍ ମଧ୍ୟରେ ବର୍ଷାଋତୁ ଆସିଥାଏ । ଅକ୍ଟୋବର୍‌ରୁ ନଭେମ୍ବର୍‌କୁ ବର୍ଷା ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳ ଭାବରେ ନିଆଗଲେ ଡିସେମ୍ବରରୁ ଫେବୃଆରୀ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଶୀତଋତୁ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବୃଷ୍ଟିପାତ ସାଧାରଣତଃ ୧୩୭୮.୩ ମିଲିମିଟର ଏବଂ ସାଧାରଣ ତାପମାନ ୨୮ ଡିଗ୍ରୀ ସେଲସିୟସ । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ଏହା ସର୍ବାଧିକ ୪୭ରୁ ୪୮ ଡିଗ୍ରୀ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଯାଇଥାଏ ଓ ଶୀତଋତୁରେ ସର୍ବନିମ୍ନ ୧୩ ଡିଗ୍ରୀ ସେଲସିୟସ୍‌କୁ ଖସିଥାଏ । ବର୍ଷା ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଜଳବାୟୁରେ ଆର୍ଦ୍ରତା ବେଶି ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ, ଯାହା ପରେ ପରେ ଶୁଷ୍କ ହୋଇ ଆସେ । ବର୍ଷାଋତୁରେ ସାଧାରଣତଃ ଏହି ଅଞ୍ଚଳ ପ୍ରବଳ ଭାବରେ ମେଘାଚ୍ଛନ୍ନ ରହିବା ସହିତ ବର୍ଷା ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ତଥା ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ଅପରାହ୍ନ ସମୟରେ ଆଂଶିକ ମେଘାଚ୍ଛନ୍ନ ରହିଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ସାମାନ୍ୟରୁ ମଧ୍ୟମ ବାୟୁପ୍ରବାହ ଦେଖାଯାଇଥାଏ

ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ । ତେବେ, ଏହି ବାୟୁପ୍ରବାହ ଗ୍ରୀଷ୍ମ ଓ ବର୍ଷାଋତୁରେ କିଛି ପରିମାଣରେ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥାଏ ଏବଂ ବର୍ଷାଋତୁରେ ଏହା ଦକ୍ଷିଣ ପଶ୍ଚିମ ଓ ଉତ୍ତର ପଶ୍ଚିମକୁ ପ୍ରବାହିତ ହୋଇଥାଏ । ବର୍ଷା ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ପଶ୍ଚିମ ଏବଂ ଉତ୍ତର ପଶ୍ଚିମକୁ ପ୍ରବାହିତ ହେବା ବେଳେ ଗ୍ରୀଷ୍ମକାଳରେ ବିଭିନ୍ନ ଦିଗରୁ ବାୟୁ ପ୍ରବାହିତ ହୋଇଥାଏ ।

୨.୨.୧.୨. ପାରିବେଶିକ ପରିସ୍ଥିତି : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବଣଜଙ୍ଗଲଗୁଡ଼ିକ ଶାଳ (Sal) ଶୁଷ୍କମିଶ୍ରିତ (Dry mixed) ଓ ଟିକ୍ (Teak) ଏହିପରି ତିନି ଭାବରେ ବିଭକ୍ତ । ଏହି ବଣ-ଜଙ୍ଗଲଗୁଡ଼ିକରେ ଶିଶୋ, ଧଁରା, ଧାମନ୍, କର୍‌ଲା, ଖଇର, ମହୁଆ, ଶାଳ, ପିଆଶାଳ, ବିଜା, ସାହାଜ, ବାନ୍ଧନ, ହରିଡ଼ା, ବାହାଡ଼ା, ଅଁଳା, ପଣସ ପ୍ରଭୃତି ଗଛ ଓ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ବାଉଁଶ, ଲଟା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହା ସହିତ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଗୟଳ, ସମ୍ବର, ହରିଣ, ଚିତଳ,ବାଘ, ଚିତାବାଘ, ଭାଲୁ ପ୍ରଭୃତି ଜୀବଜନ୍ତୁ , ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ସରୀସୃପ ବ୍ୟତୀତ ବହୁପ୍ରକାର ଗୃହପାଳିତ ଓ ବଣ୍ୟ ପଶୁପକ୍ଷୀ ଦେଖାଯାଇଥାନ୍ତି ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଅନେକ ପର୍ବତ ଶ୍ରେଣୀ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହୋଇଥାଏ । ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଡଙ୍ଗର୍‌ଲା ପର୍ବତମାଳା (କଳାହାଣ୍ଡି), କୁଟପାର ପୁରୁବାଲି ପର୍ବତମାଳା, ଗନ୍ଧମାର୍ଦ୍ଦନ ପର୍ବତମାଳା (ବଲାଙ୍ଗିର, ବରଗଡ଼), ବାରପାହାଡ଼ ପର୍ବତମାଳା (ବରଗଡ଼), ଖଜୁରିଆ, ପ୍ରଧାନକୋଟ, ଓ ଖଇଦନ୍ତା ପର୍ବତମାଳା (ଦେବଗଡ଼), ମାଙ୍କଡ଼ନଚା, ବଡ଼୍‌ଗମଡ଼ା, କୁମିତାର, ବେଲଚାଖନି, ଖଣ୍ଡାଧାର, କଣ୍ଟାମୁଣ୍ଡା, ଛେଲିଆଟେକା, ଓ ବଲିଆ ପର୍ବତମାଳା (ସୁନ୍ଦରଗଡ଼) ଆଦି ଉଲ୍ଲେଖଯୋଗ୍ୟ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ, ଅନେକ ଛୋଟ ବଡ ପର୍ବତଶ୍ରେଣୀ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ରହିଛି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଉଚ୍ଚଶୃଙ୍ଗ ବା ପାହାଡ଼ ଚୂଡ଼ା ମଧ୍ୟରେ ବଲାଙ୍ଗିର ଜିଲ୍ଲାର ଗନ୍ଧମାର୍ଦ୍ଦନ, ବୁଢ଼େଲ, ଚାନ୍ଦଲି, ଠୁଁଟା, ବେନ୍ଦର, ଶଂଖାସ, ବରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ଡେବ୍ରିଗଡ଼, ନୃସିଂହନାଥ, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ମାଙ୍କଡ଼ନଚା, ବଡ଼ଗମଡ଼, ଖଣ୍ଡାଧାର, ଛେଲିଆଟେକା, ବଲିଆ, କରଜପାନି, ରେଙ୍ଗାଲିବେଢ଼ା, ବୋଗବିନ୍ଧା, ରାଇପିରି ଏବଂ କଣ୍ଟାମୁଣ୍ଡା, କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାର କରଲାପାଟ, ଖଣ୍ଡୁଆଳମାଳି ଓ ବାଫଲିମାଳି ପ୍ରଭୃତି ଉଲ୍ଲେଖଯୋଗ୍ୟ ।

୨.୨.୧.୩. ପ୍ରାକୃତିକ ସଂରଚନା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସ୍ଥାନେ ସ୍ଥାନେ ସମତଳ ଭୂମି ରହିଛି, ଯଦିଓ ସେଗୁଡିକୁ ଠିକ୍ ଭାବରେ ସମତଳ ଭୂମି କୁହାଯାଇନପାରେ । କାରଣ, ଏଠାକାର ଭୂମି ସଂଗଠନ ଢେଉଢ଼େଉକା ଓ ଗଡ଼ାଣିଆ । ଉତ୍ତରରେ ବାରପାହାଡ଼ ପର୍ବତମାଳାରୁ ପୂର୍ବରେ ମହାନଦୀ ଅବବାହିକା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିସ୍ତୃତ ବରଗଡ଼ ସମତଳ ଭୂମି (ଗଡ଼ାଣିଆ ସମତଳ ଭୂମି) ଆର୍ଥିକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମି ସଂଗଠନ । ଏହା ସମୁଦ୍ର ପତ୍ତନଠାରୁ ୧୪୦ ମିଟରରୁ ୨୨୮ ମିଟର ଉଚ୍ଚତା ମଧ୍ୟରେ ଅବସ୍ଥିତ ଏବଂ ହୀରାକୁଦ ନଦୀବନ୍ଧ ଦ୍ୱାରା ପ୍ଲାବିତ ଏକ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଉର୍ବର ଓ ଫଳପ୍ରସୂ ଭୂମି । ଏହା ବ୍ୟତୀତ, ଅନ୍ୟ ନଦୀଗୁଡ଼ିକର ଅବବାହିକାର ଉପରେ ସମତଳ ଭୂମି ରହିଛି । ସେହିପରି ହାତୀ, ଜୋଙ୍କ, ସୁନ୍ଦର, ଉଦନ୍ତୀ, ଇନ୍ଦ୍ରାବତୀ

(କଳାହାଣ୍ଡି), ଅଂଗ୍, ସୁକ୍ତେଲ, ତେଲ, ସାଲେସିଂ, ସୁନଗଡ଼ (ବଲାଙ୍ଗିର ଜିଲ୍ଲା), ଜୀରା, ଇବ, ଗୋହିରା (ଅବିଭକ୍ତ ସମ୍ବଲପୁର ଜିଲ୍ଲା), ଶଂଖ, ଇବ୍, ସାପଇ, ବୋର, କାସି, ବାଡ଼, ସାନବଣ୍ଡା, ବଣ୍ଡା, ଖୋରୁଙ୍ଗ (ଅବିଭକ୍ତ ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲା) ଇତ୍ୟାଦି ନଦୀ ଓ ସେଗୁଡ଼ିକର ଅବବାହିକାରୁ ଉର୍ବର ସମତଳ ଉଭୟ ଆର୍ଥିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ବହନ କରିଛି । ମହାନଦୀ ବ୍ୟତିରେକ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଅନ୍ୟ ସବୁ ନଦୀ ଗ୍ରୀଷ୍ମ କାଳରେ ସରୁଧାର ମାତ୍ର ବହନ କରନ୍ତି । ଯାହା ଫଳରେ ଏହି ନଦୀଗୁଡ଼ିକର ଶଯ୍ୟା ବାଲିରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଗ୍ରୀଷ୍ମକାଳୀନ ଫଳ ଓ ପନିପରିବା ଉତ୍ପାଦନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହାବ୍ୟତୀତ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଅନେକ ବାରମାସୀ ଜଳପ୍ରପାତ ମଧ ଦେଖାଯାଏ ।

୨.୨.୨. ସମାଜ ଓ ଜନଜୀବନ : ଆର୍ଯ୍ୟ ଓ ଆଦିବାସୀ ଗୋଷ୍ଠୀ ମଧରେ ସଂଘର୍ଷ ଓ ସମନ୍ୱୟର ନମୁନା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ମିଳିଥାଏ । ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଆର୍ଯ୍ୟଜାତି ତଥା ଅଷ୍ଟ୍ରିକ୍, ଦ୍ରାବିଡ଼ ଓ ଭାରତୀୟ ଆର୍ଯ୍ୟଗୋଷ୍ଠୀମାନଙ୍କର ସହାବସ୍ଥାନ ଏଠାରେ ରହିଛି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ବିଭିନ୍ନ ଧର୍ମଧାରାରେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଲୋକଙ୍କ ମଧରେ ରହିଥିବା ସାଂସ୍କୃତିକ ବିବିଧତା ସେମାନଙ୍କର ସ୍ୱ-ଜାତୀୟ, ଉପଜାତୀୟ ବା ପ୍ରଜାତିକ ସଂସ୍କୃତିର ପରିଚାୟକ । ତେବେ, ପାରସ୍ପରିକ ସାହାଯ୍ୟ, ସହଯୋଗ, ସହନଶୀଳତା, ଭ୍ରାତୃଭାବ ସତ୍ତ୍ୱେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବିବିଧତା ଓ ଉଚ୍ଚନୀଚ ଭେଦ ମଧ ରହିଛି ।

୨.୨.୨.୧. ଆଦିବାସୀ ଗୋଷ୍ଠୀ ଓ ଉପଗୋଷ୍ଠୀ : ଆଦିବାସୀମାନେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ମୂଳ ଅଧିବାସୀ ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଅଷ୍ଟ୍ରିକ, ଦ୍ରାବିଡ଼ ଓ ଭାରତୀୟ ଆର୍ଯ୍ୟ ଭାଷା ଗୋଷ୍ଠୀର ପ୍ରାଚୀନ ଆଦିବାସୀ ସମ୍ପ୍ରଦାୟମାନେ ବସବାସ କରନ୍ତି । ଏମାନଙ୍କ ମଧରେ ଓରାଂ, ମୁଣ୍ଡା, ଖଡ଼ିଆ, କିଶାନ, ଭୂୟାଁ, ଗଣ୍ଡ, କନ୍ଧ, ମିର୍ଦ୍ଧା, ମୁଣ୍ଡା, ପରଜା, ଭତ୍ରା, ଶବର, କୋଣ୍ଡାଦୋରା, ପହରିଆ ପ୍ରଭୃତି କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାରେ ବସବାସ କରୁଥିବା ପ୍ରମୁଖ ଆଦିବାସୀ ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ।

ପ୍ରାୟ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଆଦିବାସୀ ସମ୍ପ୍ରଦାୟର ବିଭିନ୍ନ ଉପଗୋଷ୍ଠୀ ରହିଛି । ଖଡ଼ିଆ ଆଦିବାସୀଙ୍କ ପାହାଡ଼ି, ଦୁଧ୍, ଓ ଢେଲ୍କି- ଏହିପରି ତିନି ଉପଗୋଷ୍ଠୀ ; ଭୂୟାଁମାନଙ୍କ ପାହାଡ଼ି, ଖଣ୍ଡାଇତ, ରାଜବୋଲି ଓ ପରଜା ଆଦି ଚାରିଟି ଉପଗୋଷ୍ଠୀ ରହିଛି । ବିଞ୍ଝାଲମାନେ ମଠାବିଞ୍ଝିଆ, କର୍ଜି ବିଞ୍ଝିଆ, ପ୍ରଦାନ ବିଞ୍ଝିଆ, ବୁଢ଼େକ, ମିର୍ଦ୍ଧା ବିଞ୍ଝିଆ, ପରସ୍‌ଗଂଝ୍ ବିଂଝିଆ ପ୍ରଭୃତି ସାତଟି ଉପଗୋଷ୍ଠୀରେ ବିଭକ୍ତ । ଧୁରଗଣ୍ଡ, ଓ ରାଜଗଣ୍ଡ ହେଉଛନ୍ତି ଗଣ୍ଡମାନଙ୍କର ଦୁଇ ଉପଗୋଷ୍ଠୀ । ମିର୍ଦ୍ଧାମାନେ ସାନକୁଡ଼ା, ବଡ଼କୁଡ଼ା ; ଏବଂ କୁଟିଆ, ଦେଶିଆ, ଡୋଙ୍ଗରିଆ ଆଦି ଉପଗୋଷ୍ଠୀରେ କନ୍ଧମାନେ ବିଭକ୍ତ । ସେହିପରି ପରଜାମାନଙ୍କ ବଡ଼ପରଜା, ବାରେଙ୍ଗ ଜୋଡ଼ିଆ ପରଜା, ପେଙ୍ଗ ପରଜା, ଓ କନ୍ଧ ପରଜା; ଭୁଂଜିଆମାନଙ୍କ ଚିନ୍ଦା ଭୁଞ୍ଜିଆ, ଓ ଚଉଖୁଟିଆ ଭୁଞ୍ଜିଆ ଆଦି ଉପଗୋଷ୍ଠୀ ଅଛି । ବିଭିନ୍ନ ଉପଗୋଷ୍ଠୀ ବ୍ୟତୀତ ଆଦିବାସୀମାନଙ୍କ ବିଭିନ୍ନ ଗୋତ୍ର ମଧ ଅଛି ।

ଏହି ଗୋତ୍ର ବିଭିନ୍ନ ପଶୁପକ୍ଷୀ, ଗଛବୃକ୍ଷ, ତଥା ଖାଦ୍ୟଶସ୍ୟକୁ ଚିହ୍ନିତ କରିଥାଏ । ଏମାନେ ଆପଣା ଗୋତ୍ର ଚିହ୍ନିତ ଜୀବଜନ୍ତୁଙ୍କୁ ସମ୍ମାନ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରନ୍ତି, ମାରନ୍ତି ନାହିଁ କିମ୍ବା ସେମାନଙ୍କ ମାଂସ ଭକ୍ଷଣ କରନ୍ତିନାହିଁ ।

୨.୨.୨.୨. ଅଣଆଦିବାସୀ ଗୋଷ୍ଠୀ ଓ ଉପଗୋଷ୍ଠୀ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଜାତିମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବିବିଧ ଉପଜାତି ବା ଗୋଷ୍ଠୀ ରହିଛନ୍ତି । ଆଚାର, ଅଭିଚାର, ବାସସ୍ଥାନ, ଓ ମୂଳ ଅଧିବାସ ଅନୁସାରେ ଏହି ବିଭାଜନ ଓ ଉଚ୍ଚନୀଚ ଭେଦ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି । ବ୍ରାହ୍ମଣମାନେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଉତ୍କଳିଆ ବା ଓଡ଼ିଆ, ଝାଡ଼ୁଆ ବା ଆରଣ୍ୟକ, ହଳୁଆ, ରଘୁନାଥିଆ ଉପଗୋଷ୍ଠୀରେ ବିଭକ୍ତ । ଉଚ୍ଚନୀଚ ଭେଦ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଓଡ଼ିଆ ଓ ଝାଡ଼ୁଆ ଆପଣାର ଶ୍ରେଷ୍ଠତ୍ୱ ଦାବି କରୁଥିବାବେଳେ ବାକି ତିନି ଗୋଷ୍ଠୀର ବ୍ରାହ୍ମଣ ଏମାନଙ୍କ ଠାରୁ ନିମ୍ନ ମର୍ଯ୍ୟାଦାପ୍ରାପ୍ତ । କରଣମାନେ ସେହିପରି ଝାଡ଼ୁଆ ଓ ଓଡ଼ିଆ ଦୁଇ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ । ଗଉଡମାନେ ମଗଧା, ନନ୍ଦ, ଲରିଆ ଓ ଝରିଆ ଇତ୍ୟାଦି ଉପଗୋଷ୍ଠୀରେ ବିଭକ୍ତ ହୋଇଥିବାବେଳେ ଧୋବା ଓଡ଼ିଆ ଓ ତେଲୁଗୁ ତଥା ଭଣ୍ଡାରିମାନେ ଓଡ଼ିଆ, ଓ ତେଲୁଗୁ ଉପଗୋଷ୍ଠୀରେ ବିଭକ୍ତ । କୁମ୍ଭାର ଜାତିରେ ମଧ ଓଡ଼ିଆ ଓ ଝାଡ଼ୁଆ ଉପଜାତି ରହିଛି । ସେହିପରି, ଗଣାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଓଡ଼ିଆ, ଲରିଆ, କନ୍ଧିଆ, କବରିଆ ଆଦି ଉପଗୋଷ୍ଠୀ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୨.୨.୩. ଧାର୍ମିକ ପ୍ରସ୍ଥିତି : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବିବିଧ ଧର୍ମଧାରାର ଆର୍ଯ୍ୟଜାତି ସମୂହ ଓ ଅନେକ ଆଦିବାସୀ ସଂପ୍ରଦାୟର ଲୋକେ ବସବାସ କରି ଆସୁଛନ୍ତି । ତେବେ, ଆର୍ଯ୍ୟଜାତିଙ୍କ ସହ ସହାବସ୍ଥାନରେ ନରହି ବଣଜଙ୍ଗଲରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବେ ରହୁଥିବା ଆଦିବାସୀ ସଂପ୍ରଦାୟ ସବୁ ତଥାକଥିତ ହିନ୍ଦୁ ଧର୍ମଧାରାକୁ ଅନୁସରଣ ନକରି ନିଜସ୍ୱ ରୀତିନୀତି ତଥା ସଂସ୍କୃତିକୁ ବଜାୟ ରଖିଛନ୍ତି । ହିନ୍ଦୁ ଧର୍ମ ବ୍ୟତୀତ ବୌଦ୍ଧ, ଜୈନ, ଇସ୍‌ଲାମ, ଶିଖ ଓ ଖ୍ରୀଷ୍ଟ ପ୍ରଭୃତି ଧର୍ମର ଲୋକମାନେ ମଧ ଏଠାରେ ବସବାସ କରନ୍ତି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିକାଂଶ ମୁସଲିମ୍ ଓ ଖ୍ରୀଷ୍ଟ ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀ ହେଉଛନ୍ତି ନିମ୍ନବର୍ଗ ଓ ଆଦିବାସୀ ଜନଜାତି । ତେବେ, ଏହି ଧର୍ମାନ୍ତରୀତ ଆଦିବାସୀଗଣ ଖ୍ରୀଷ୍ଟ, ଇସ୍‌ଲାମ ଧର୍ମର ଉତ୍ସବ ପାଳନ କରିବା ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଆପଣାର ପ୍ରଜାତିକ ପ୍ରଥା, ପରମ୍ପରା, ଓ ଉତ୍ସବ ଆଦି ପାଳନ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି, ସୁଦୂର ଇତିହାସରୁ କାଳକ୍ରମେ ହିନ୍ଦୁଧର୍ମରେ ଅଙ୍ଗୀଭୂତ ହୋଇଥିବା ଆଦିବାସୀ ମଧ ଆପଣାର ପ୍ରଥା, ପରମ୍ପରା, ଏବଂ ଉତ୍ସବ ପ୍ରଭୃତିର ପାଳନ କରି ଆସୁଛନ୍ତି ।

୨.୨.୩.୧. ହିନ୍ଦୁ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ହିନ୍ଦୁ ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ସର୍ବାଧିକ । ବ୍ରାହ୍ମଣ, କରଣ, ବୈରାଗୀ, କ୍ଷତ୍ରିୟ, ଗଉଡ଼, କୁଲ୍‌ଥା, କୁର୍ମୀ, ପାଇକ, ସୁନାରୀ, ମାଳି, ତେଲି, କୁମ୍ଭାର, କେଉଟ, କୋଷ୍ଟା ପ୍ରଭୃତି ଉଚ୍ଚ ଓ ମଧ୍ୟବର୍ଗୀୟ ଜାତି ତଥା ବେଲଦାର, ଚମାର, ଧୋବା, ଗଣା, ଡମ, ଘାସି, ମହାର, ଶବର, ଭତ୍ରା, ବନ୍‌ଜାରା ପ୍ରଭୃତି ନିମ୍ନବର୍ଗୀୟ ଜାତି ଓ ଉପଜାତି ଏହି ଧର୍ମଧାରାକୁ ଅଳ୍ପବହୁତ ଅନୁକରଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏମାନେ ବହୁ ଦେବାଦେବୀ ବିଶ୍ୱାସୀ । ନିମ୍ନବର୍ଗୀୟ

ଜାତି ଜନଜାତି ହିନ୍ଦୁଧର୍ମର ଦେବଦେବୀଙ୍କୁ ପୂଜା ଉପାସନା କରିବା ସହିତ ସ୍ୱଜାତୀୟ ଦେବାଦେବୀ ଓ ପରମ୍ପରାର ପାଳନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅନେକ ସ୍ଥାନରେ ଜଗନ୍ନାଥ, ବିଷ୍ଣୁ, ଶିବ, ଦୁର୍ଗା ପ୍ରଭୃତି ମନ୍ଦିରରେ ବ୍ରାହ୍ମଣ ପୂଜକ ଥିବାବେଳେ ଗ୍ରାମ ଦେବାଦେବୀ ତଥା ଧର୍ମୀୟ ରୀତିନୀତିରେ ପାରମ୍ପରିକ ପୂଜାକ ପୂଜାର୍ଚ୍ଚନା କରିଥାନ୍ତି, ତଥା ଆପଣାର ପ୍ରଥା, ପରମ୍ପରା, ଓ ଉତ୍ସବ ପାଳନ କରନ୍ତି ।

୨.୨.୩.୨. ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ : ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ତୃତୀୟ ଦଶକ ଆଡ଼କୁ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାକୁ ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ୍‌ମାନଙ୍କ ପ୍ରବେଶ ହୋଇଥିଲା । ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ରାଇତଭାଗା ଅଞ୍ଚଳରେ ୧୮୭୭ ମସିହାରେ, ସମ୍ବଲପୁର ଓ ବଲାଙ୍ଗିର ଜିଲ୍ଲାର ଲୋଇସିଂହା ଅଞ୍ଚଳରେ ୧୮୯୭ ମସିହାରେ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ୧୯୨୭ ମସିହାରେ କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାର ଖରିଆର ଅଞ୍ଚଳରେ ପ୍ରଥମେ ମିଶନାରୀ କାର୍ଯ୍ୟ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା । ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ, ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ନିମ୍ନଜାତି ଓ ଜନଜାତିର ଅନେକ ଏହି ଖ୍ରୀଷ୍ଟଧର୍ମ ଗ୍ରହଣ କରିଛନ୍ତି । ଏମାନେ ଖ୍ରୀଷ୍ଟ ଧର୍ମର ଉତ୍ସବ ପାଳନ କରିବା ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଆପଣାର ପ୍ରଜାତିକ ପ୍ରଥା, ପରମ୍ପରା, ଓ ଉତ୍ସବ ପ୍ରଭୃତିର ପାଳନ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୨.୨.୩.୩. ମୁସଲମାନ ଓ ଅନ୍ୟ ଧାର୍ମିକ ଗୋଷ୍ଠୀ: ହିନ୍ଦୁ, ଖ୍ରୀଷ୍ଟ ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀ ବ୍ୟତୀତ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଇସ୍‌ଲାମ, ଶିଖ୍, ଓ ବୌଦ୍ଧ ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀମାନେ ମଧ ବସବାସ କରୁଛନ୍ତି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଆର୍ଯ୍ୟ ସମାଜ, ମହିମା ଧର୍ମ, କବୀର ପନ୍ଥୀ, ସତନାମୀ ପ୍ରଭୃତି ଧର୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ମଧ ଦେଖାଯାନ୍ତି । ସଂଖ୍ୟାଧିକ ନହେଲେ ମଧ ସମଗ୍ର ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଇସଲାମ ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ଏମାନେ ସୁନି, ଓ୍ୱାହାବିସ-ଆହ୍ଲା-ହାଦିର, ଓ କ୍ୱାଜିଆନ(ଅଇମାଦି) ଆଦି ଉପଗୋଷ୍ଠୀରେ ବିଭକ୍ତ । ଅହମାଦିମାନଙ୍କୁ ଛାଡ଼ିଦେଲେ ଅନ୍ୟ ଦୁଇ ଗୋଷ୍ଠୀଙ୍କର ଧାର୍ମିକ ବିଶ୍ୱାସ ଓ ରୀତିନୀତି ପ୍ରାୟ ସମାନ । ସେହିପରି, ଶିଖ ଓ ବୌଦ୍ଧ ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀମାନେ ମଧ ସମଗ୍ର ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବସବାସ କରି ଆସୁଛନ୍ତି । ଏହି ମୁଖ୍ୟ ଧର୍ମଧାରା ବ୍ୟତୀତ କବୀର ବିଶ୍ୱାସୀ (କବୀରପନ୍ଥୀ), ଗୁରୁ ଘାସିଦାସ ବିଶ୍ୱାସୀ (ସତନାମୀ), ମହିମାପନ୍ଥୀ ବିଭିନ୍ନ ଧର୍ମଧାରାରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ବିଶ୍ୱାସ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପରଂବ୍ରହ୍ମ ତଥା ଏକେଶ୍ୱରବାଦ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି, ହିନ୍ଦୁ ମାନଙ୍କ ପରି ମୂର୍ତ୍ତିପୂଜା କରନ୍ତି ନାହିଁ । ଆଇଁଷ, ମଦ୍ୟ ପ୍ରଭୃତିକୁ ସ୍ପର୍ଶ ବି କରନ୍ତି ନାହିଁ । ଏପରିକି ମହିମା ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀମାନେ ଧୋବା, ଭଣ୍ଡାରୀ, ଓ ବ୍ରାହ୍ମଣମାନଙ୍କଠାରୁ ଜଳ କିମ୍ବା ଖାଦ୍ୟ ମଧ ଗ୍ରହଣ କରିନଥାନ୍ତି । ଆଦିବାସୀମାନେ ନିଜ ନିଜର ପିତୃପୁରୁଷଙ୍କୁ ପୂଜା କରିବା ସହିତ ପ୍ରକୃତିପୂଜା ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୨.୨.୪. ସାଂସ୍କୃତିକ ବିଭବ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ତଥା ବିଭିନ୍ନ ଧାର୍ମିକ ଓ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିରେ ଗ୍ରାମ୍ୟ ସଂଗଠନର ଭୂମିକା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ଏହି ଗ୍ରାମ୍ୟ ସଂଗଠନରେ ପ୍ରଥମେ ଆଲୋଚିତ ହୋଇ ପାଳିତ ହୋଇଥାଏ ।

ସେହିପରି ଜନ୍ମମୃତ୍ୟୁ, ବିବାହ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ବିଭିନ୍ନ କ୍ରିୟାକର୍ମ ପାଇଁ ମଧ ଜାତିଭିତ୍ତିକ ସଂଗଠନ 'ସମାଜ'ରେ ଏକତ୍ର ଭାବରେ ବସି ବିଚାର ଆଲୋଚନା କରି କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି । ଗ୍ରାମ୍ୟ ସଂଗଠନର ସ୍ୱରୂପ ତଥା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିର ପ୍ରକ୍ରିୟା ଉପରେ ଏଠାରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇଛି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ ଖାଦ୍ୟ, ବାସଗୃହ, ପରିଧାନ ସଂପର୍କରେ ମଧ ଏଠାରେ ସମ୍ୟକ ପରିଚୟ ପ୍ରଦାନ କରାଗଲା ।

୨.୨.୪.୧. ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ଓ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ : ବ୍ୟକ୍ତି ସ୍ୱାତନ୍ତ୍ୟ ସହିତ ସାମାଜିକ ବିକାଶ ଓ ସୁସ୍ଥତା ପାଇଁ ସାମାଜିକ ସଂଗଠନ ଓ ନିୟନ୍ତ୍ରଣର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଗ୍ରାମୀଣ ଶାସନ ସଂଗଠନର ମୁଖ୍ୟ ଗୌନ୍ତିଆ ନାମରେ ପରିଚିତ । ଧର୍ମୀୟ ଅନୁଷ୍ଠାନ ପରିଚାଳନା ତଥା ପାରମ୍ପରିକ ପୂଜା ପାର୍ବଣରେ ଏମାନଙ୍କ ଭୂମିକା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ଗ୍ରାମ ଶାସନର ଧର୍ମୀୟ ମୁଖ୍ୟ ସ୍ୱରୂପ ଏବେ ବି ପୂଜିତ ହେଉଥିବା ଦେବାଦେବୀ କେବଳ ଆଦିବାସୀ ପୂଜକ (ଝାଁକର, ଜାନି, ବା ଦିସାରି)ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହିଁ ପୂଜା ପାଉଛନ୍ତି । ଗୌନ୍ତିଆ, ପୂଜକ ବା ପୂଜାରୀ, ଗ୍ରାମର ପାରମ୍ପରିକ ପାଞ୍ଚ ସାତ ଜଣ ସିଆନ୍ (ବୟସ୍କ ଲୋକ), ବଇଦ ବା ଗୁଣିଆ, ନରିହା, ଖବରିଆ, ତଥା ଡମ ଓ ବାଦ୍ୟକାର(ବଜନିଆ) ଏହି ସମସ୍ତଙ୍କ ମିଳିତ ଉଦ୍ୟମରେ ସାମାଜିକ ଧର୍ମାଚାର, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପାଳନ କରାଯାଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ପାଲିଗ୍ରାମ ସବୁ ଏକାଠି ଦେବାଦେବୀଙ୍କ ପୂଜା ମହୋତ୍ସବ ପାଳନ କରିଥାନ୍ତି । ଗ୍ରାମରେ ସର୍ବସାଧାରଣ ଦେବୀଗୁଡ଼ି ଥାଏ, ତଥା ଜନଜାତି ବସତିରେ ଧଙ୍ଗରା ଧାଙ୍ଗରି ବସା ରହିଥାଏ । ବିହନ୍‌ଛିନା, ଡାଁଡ଼ସରା, ନୂଆଖାଇ, ପହିଲ୍ ଉଆଁସ୍, ଦଶରା ପ୍ରଭୃତି ଉତ୍ସବରେ ଗ୍ରାମରେ 'ପଁଚ୍' ବସି ବିଚାର ଆଲୋଚନା କରିବା ସହିତ ଏହାର ସାମୂହିକ ପାଳନ ପାଇଁ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରାଯାଇଥାଏ । ଆଧୁନିକ ଶାସନ ବ୍ୟବସ୍ଥାରେ ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ସ୍ତରରେ ୱାର୍ଡ଼ମେମ୍ବର, ସରପଞ୍ଚ ପ୍ରଭୃତି ଗଣତାନ୍ତ୍ରିକ ଭାବରେ ନିର୍ବାଚତ ପ୍ରତିନିଧିମାନଙ୍କ ଉପସ୍ଥିତି ସତ୍ତ୍ୱେ ଏହିସବୁ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଗ୍ରାମର ମୁଖିଆ ଗୌନ୍ତିଆ, ପୂଜାରୀ, ତଥା ସିଆନ୍ ଲୋକଙ୍କର ଆବଶ୍ୟକତା ଦେଖାଯାଏ ।

୨.୨.୪.୨. ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଉଭୟ ଆଦିବାସୀ ଓ ହିନ୍ଦୁ ସମାଜରେ ଜନ୍ମମୃତ୍ୟୁ ଓ ବିବାହ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଅନେକ ପ୍ରଥା ଓ ପରମ୍ପରା ରହିଛି । ବିଭିନ୍ନ ଜାତି ଓ ପ୍ରଜାତିକ ଗୋଷ୍ଠୀ ମଧରେ କେତେକ ପ୍ରଥାର ସାମଞ୍ଜସ୍ୟ ରହିଥିବାବେଳେ, ବହୁ ବିଭିନ୍ନତା ମଧ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହୋଇଥାଏ । ଏହି ପ୍ରଥା ଓ ସାମାଜିକ ପରମ୍ପରା ସବୁ ପାରମ୍ପରିକ ତଥା ପ୍ରଜାତି ଓ ପରିବେଶାନୁରୂପ । ଜନ୍ମ, କଣାବରା, ବିବାହ, ମୃତ୍ୟୁକାଳୀନ କ୍ରିୟା, ଓ ଡୁମା ଆବାହନ ପ୍ରଥା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଜନଜୀବନରେ ପ୍ରଚଳିତ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ କୌଣସି ପରିବାରରେ ଶିଶୁଟିଏ ଜନ୍ମ ହେଲେ ପାଞ୍ଚଦିନରେ ପଞ୍ଚୁଆତି ଓ ଷଷ୍ଠଦିନରେ ଷଷ୍ଠୀପୂଜା କରାଯାଏ । ସପ୍ତମ ଦିନରେ ଉଖିଆରି ପାଳନ କରାଯାଏ । ଏହି ଦିନ ମା ଓ ଶିଶୁକୁ ପବିତ୍ର ସ୍ନାନ କରାଯାଇଥାଏ । ବାରଦିନରେ ମା ଦ୍ୱିତୀୟ ଶୁଦ୍ଧ ସ୍ନାନ

କରିଥାଏ ତଥା କୋଠରୀ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିଥାଏ । ଏକୋଇଶ ଦିନରେ ଏକୋଇଶିଆ ପାଳନ କରାଯାଇ ଶିଶୁର ନାମକରଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହାପରେ ସୁବିଧା ଅନୁସାରେ ମୁଣ୍ଡନ କାର୍ଯ୍ୟ ହୋଇଥାଏ । କୈଶୋରରେ ବ୍ରାହ୍ମଣ ଓ କ୍ଷତ୍ରୀୟ ବାଳକର ଉପୟନ ବା ବ୍ରତୋତ୍ସବ କରାଯାଏ । ସେହିପରି, ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ଝିଅମାନଙ୍କର ପ୍ରାକ୍-ଯୌବନକାଳୀନ ଏକ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ କରାଯାଏ । ଏହା 'କଣାବରା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।[୯]

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବିବାହ କାର୍ଯ୍ୟରେ ବରକନ୍ୟାଙ୍କ ବର୍ଗ, ଗୋତ୍ର, ଜାତି, ସନ୍ତକ ଆଦିକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଏ । ସର୍ବଦା ନିଜ ବର୍ଗ ଭିନ୍ନ ଅନ୍ୟ ବର୍ଗରେ ହିଁ ଏହି ବିବାହ କାର୍ଯ୍ୟ ହୁଏ । ଆଦିବାସୀ ତଥା ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଜାତିର ଏକପକ୍ଷୀୟ ଓ ଉଭୟ ପକ୍ଷୀୟ ବିଲିଙ୍ଗ ସହୋଦରଜ ସନ୍ତତି ବିବାହ ହୋଇଥାଏ । ଏହାବ୍ୟତୀତ, ଜୋଲା ବିବାହ, ଘରଜିଆ (ଘରଜ୍ୱାଇଁ) ବିବାହ, ଉଦ୍‌ଲିଆ ବିବାହ, ଘିଚା, ତଥା ପର୍‌ସାମୁଡ଼ି ପ୍ରଭୃତି ପାରମ୍ପରିକ ବିବାହ ପ୍ରଥା ମଧ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପରିବାରରେ କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତିର ମୃତ୍ୟୁ ହେଲେ ପାରମ୍ପରିକ ଧାରାରେ ଶବଦାହ ଓ ଶୁଦ୍ଧିକ୍ରିୟା ତଥା ଦଶାହ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ମୃତବ୍ୟକ୍ତିର ସମସ୍ତ ସମ୍ପର୍କୀୟ ଏହି ଦଶାହ ସରିବା ଯାଏଁ ଦଶଦିନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଅଶୁଦ୍ଧ ହୋଇ ରହନ୍ତି । ଆଦିବାସୀ ପରମ୍ପରାରେ ମୃତକର ଶବକୁ ମାଟିରେ ପୋତିଦେବା ସହିତ ଦଶାହ ଦିନ ମୃତକର ଡୁମାକୁ ଆବାହନ କରିଥାନ୍ତି । ଜନ୍ମ, ବିବାହ, ବିଭିନ୍ନ କୃଷିଭିତ୍ତିକ ଓ ସାମାଜିକ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ତଥା ଜୀବନର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହି ପିତୃପୁରୁଷଙ୍କୁ ଆବାହନ କରି ତାଙ୍କଠାରୁ ଆଶିଷ ପ୍ରାପ୍ତ ହୋଇ ସକଳ କର୍ମ ସଂପାଦନ କରାଯାଇଥାଏ ।

୨.୨.୪.୩. ଆବାସ ଶୈଳୀ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସହରାଞ୍ଚଳ ତଥା ଗ୍ରାମଞ୍ଚଳରେ କୋଠାଘର, ସାଧାରଣ ମାଟି କାନ୍ଥ ନିର୍ମିତ ବାସଗୃହ ବ୍ୟତୀତ ପାର୍ବତୀୟ ଅଞ୍ଚଳରେ ବସବାସ କରୁଥିବା ବିଭିନ୍ନ ଜାତି ଜନଜାତି ପାରମ୍ପରିକ ଶୈଳୀରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସାମଗ୍ରୀ ମଧରେ ଗୃହ ନିର୍ମାଣ କରିଥାନ୍ତି । ଆଦିବାସୀମାନଙ୍କ ଏହି ବାସଗୃହ ଗୋଟିଏ କିମ୍ବା ଦୁଇଟି କୋଠରୀ ବିଶିଷ୍ଟ ହୋଇଥାଏ । ଛୋଟ କାଠ ଖମ୍ବ ତଥା ଚାଳବାଉଁଶ ସାହାଯ୍ୟରେ ଏହା ନିର୍ମିତ ହୋଇ ତା ଉପରେ ମାଟି ଲିପାଯାଏ । ଛାତଛପର କିମ୍ବା ନଡ଼ା, ଛଣ ଆଦିରେ ଛାଉଁଣି ହୋଇ ବାଉଁଶ ଓ ଶିଆଳି ଦଉଡ଼ି ଦ୍ୱାରା ଦୃଢ଼ ଭାବରେ ବନ୍ଧା ଯାଇଥାଏ । ବାଉଁଶ କିମ୍ବା ରୋଇରେ କବାଟଗୁଡ଼ିକ ନିର୍ମିତ ହୋଇଥାଏ । ଘର ସାମ୍ନାରେ କିମ୍ବା ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ଲାଗିକରି ଗୁହାଳ ଥାଏ । କେତେକ ଘରେ ମଣିଷ ରହିବା ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଘରର ଏକ କୋଣରେ ବାଛୁରୀ, ଛେଳି, ମେଣ୍ଢା, କୁକୁଡ଼ା, ପାରା ଆଦି ରଖାଯାଏ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଏକ କୋଣରେ ରୋଷେଇ ଘର, ଆସବାସପତ୍ର ତଥା ଶୋଇବା ଘର ରୂପେ ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥାଏ । କେତେକ ସଂପ୍ରଦାୟରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଅତିଥି ଘର ଥାଏ, ଯାହା ବେସ୍‌କା ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପ୍ରାୟ ଆଦିବାସୀ ଜାତି ଓ ଜନଜାତିଙ୍କ ଗୁହାଳରେ ମିର୍‌ଚୁକ୍ ଡୁମା ରହିଥାଏ ।

ଏମାନେ ରୋଷେଇ ଘରକୁ ଦେବତା ଘର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି କାରଣ, ଏଇଠି ଡୁମା ବା ପୂର୍ବପୁରୁଷମାନଙ୍କୁ ଆହ୍ୱାନ କରାଯାଏ ।

୨.୨.୪.୪. ପୋଷାକ ପରିଚ୍ଛଦ ଓ ଖାଦ୍ୟାଭ୍ୟାସ : ସର୍ବସାଧାରଣରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ବେଶଭୂଷା, ପରିଧାନ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ମଧ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ତେବେ, ପାର୍ବତୀୟ ଅଞ୍ଚଳର ଆଦିବାସୀ ଜାତି ଓ ଜନଜାତିମାନେ ତାଙ୍କର ପାରମ୍ପରିକ ପରିଧାନରେ ଦେଖାଯାନ୍ତି । ପହରିଆ, କୁଟିଆ, ଭୁଞ୍ଜିଆ, ପରଜା, ଭତ୍ରାମାନେ ଲେଙ୍ଗୁଟିଟିଏ ମାରି ସର୍ବାଙ୍ଗ ମୁକୁଳା ରଖିଥାନ୍ତି । ଏହି ଜାତି ଜନଜାତିର ପୁରୁଷମାନେ ହାତରେ ବଳା ପିନ୍ଧିବା ସହିତ କାନ ନାକ ଫୋଡ଼ି ହୋଇଥାନ୍ତି । ସ୍ତ୍ରୀଲୋକମାନେ ପାରମ୍ପରିକ ଶୈଳୀରେ ଶାଢୀ ପିନ୍ଧିବା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଅଳଙ୍କାର ହାତ, ଗୋଡ଼, ବେକ, ଅଣ୍ଟା, ନାକ, କାନ ଓ ଖୋସାରେ ପରିଧାନ କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି । ଏହା ବ୍ୟତୀତ ଦେହର ବିଭିନ୍ନ ଅଙ୍ଗରେ ଚିତା କୁଟାଇବା ମଧ ଦେଖାଯାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ଏକ କୃଷିପ୍ରଧାନ ଅଞ୍ଚଳ । ଏଠାକାର ପାରମ୍ପରିକ ଖାଦ୍ୟପେୟ ରନ୍ଧାବଢ଼ା ସବୁ ଏହି କୃଷିଜାତ ଦ୍ରବ୍ୟରୁ ହୋଇଥାଏ । ଭାତ, ପଖାଳ, ଡାଲି, ତରକାରୀ, ଶାଗ, ଖରଡା, ଭଜା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ମୁଖ୍ୟ ଖାଦ୍ୟ । ସେହିପରି ଛେଳି, ମେଣ୍ଢା, କୁକୁଡ଼ା, ବତକ, ମାଛ, ଅଣ୍ଡା ଆଦି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀମାନେ ପ୍ରିୟ ଖାଦ୍ୟ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ମାଛକୁ ପୋଡ଼ି(ପୋଡ଼ାମାଛ), ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ପନିପରିବାକୁ ଶୁଖେଇ ଶୋଲା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇ ମଧ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଖାଦ୍ୟ ରୂପେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ଆଦିବାସୀ ଅଞ୍ଚଳରେ ମାଣ୍ଡିଆପେଜ, ଗୁର୍‌ଜି, କୋଦୋ ଭାତକୁ ଖାଦ୍ୟ ରୂପେ ଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ କନ୍ଦମୂଳ, ଛତୁ, କରଡ଼ି, ହଣୁଆ (ଶୁଖିଲା କରଡ଼ି), କଖାରୁ ଓ ବୋଇତାଳୁ ବଡ଼ି ପ୍ରଭୃତିରୁ ତରକାରୀ କରି ଖିଆଯାଏ । ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ମୁଢ଼ି, ଆରିଶା, ଧୂଆଁଶୀ, ମଣ୍ଡା, ତେଲେନ୍ ପିଠା, ରାଶି, ଗୁର୍‌ଜି, ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ମୁଢିରୁ ଗୁଡ଼ ସହିତ ତିଆରି ଲଡ୍ଡୁ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଥାଏ । ତିଖୁର, ସିଂହ୍ରା, ମୁଗ ପ୍ରଭୃତିରୁ ଘାଣ୍ଟ ତିଆରି କରି ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ଖାଇଥାନ୍ତି । ମହୁଲ, ଚାଉଳରୁ ତିଆରି ମଦ ତଥା ସଲପ ଓ ଖଜୁରୀ ରସକୁ ପାନୀୟ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

୨.୨.୫.ଆର୍ଥନୀତିକ ଅବସ୍ଥା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଜାତି ଓ ଜନଜାତିଙ୍କ ମଧରେ ବିଭିନ୍ନ କୌଳିକ ବୃତ୍ତି ଦେଖାଯାଏ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ ହେଉଛି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପ୍ରଧାନ ଆର୍ଥିକ ଅବଲମ୍ବନ । କୃଷି ସମତଳ ଅଞ୍ଚଳ ଅଧିବାସୀଙ୍କ ପ୍ରଧାନ ସମ୍ବଳ ହୋଇଥିବାବେଳେ ପାର୍ବତ୍ୟାଞ୍ଚଳ ଅଧିବାସୀ କୃଷି ଅନୁପୋଯୋଗୀ ଜମି ହେତୁ ଜଙ୍ଗଲରୁ ମହୁଲ, କେନ୍ଦୁ, ଚାରକୋଳି, ତେନ୍ତୁଳି, ଟୋଲ, ଶାଳ, ଶାଗୁଆନ ମଞ୍ଜି; କରଡ଼ି, ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର କନ୍ଦମୂଳ, ଛତୁ; ଅଁଳା, ହରିଡ଼ା, ବାହାଡ଼ା, ମହୁ, ଝୁଣା ଆଦିକୁ ଖାଦ୍ୟଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ

ବଜାରରେ ବିକ୍ରି ମଧ କରନ୍ତି । ଏହା ସହିତ କୋଶଳା, କୋଳଥ, କାଙ୍ଗୁ, ଜହ୍ନା, କାନ୍ଦୁଲ, ମାଣ୍ଡିଆ, କୋଦୋ, ଗୁର୍‌ଜି, ସୁଆଁ, ହଳଦୀ, ଅଳସି ଆଦି ଶସ୍ୟ ଚାଷ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଜମିହୀନ ସୁକବାସୀମାନେ କୃଷି ଶ୍ରମିକ ତଥା ଶ୍ରମିକ ରୂପେ ବର୍ଷସାରା ହଳିଆ ଭାବରେ କିମ୍ବା ଠିକା ସୂତ୍ରରେ କିଛିଦିନ ପାଇଁ ମହାଜନ ଠାରେ କାମ କରନ୍ତି । ଏମାନେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଦୈନିକ ମଜୁରୀ ପାଇଁ ମଧ ପରିଶ୍ରମ କରିଥାନ୍ତି । ଆର୍ଥିକ ଉତ୍ପାଦନ ଏବଂ ସଂଗ୍ରହ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସ୍ତ୍ରୀ-ପୁରଷ ଉଭୟ କାମ କରି ଜୀବିକାର୍ଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଆଦିବାସୀ ସମ୍ପ୍ରଦାୟରେ ଆର୍ଥିକ ବ୍ୟବସ୍ଥା ଅନୁନ୍ନତ ଅବସ୍ଥାରେ ଥିବାବେଳେ ସମଗ୍ର ଅଞ୍ଚଳରେ ମହାଜନ ଓ ଅପରପକ୍ଷରେ ହଳିଆ, ରଇତ ତଥା ସୁକ୍‌ବାସୀ ଶ୍ରମିକଙ୍କ ମଧରେ ବହୁ ବୈଷମ୍ୟ ପରିଲକ୍ଷିତ ହୁଏ । ସହରାଞ୍ଚଳ ତଥା ଗ୍ରାମ-ସହରାଞ୍ଚଳର ଅନେକ ଲୋକ ସରକାରୀ ବେସରକାରୀ ଚାକିରୀ ତଥା ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ବାଣିଜ୍ୟ ବ୍ୟବସାୟ କରି ମଧ ଜୀବିକାର୍ଜନ କରିଥାନ୍ତି ।

୨.୩. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକଧାରା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକଧାରାର ବିଭିନ୍ନ ବିଭବ ସୁପ୍ରତୁଳ ଭାବରେ ପରିଲକ୍ଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକେ ବିଭିନ୍ନ ନୃତ୍ୟ, ଗୀତ, ଲୋକନାଟକ ମାଧମରେ ମନୋରଞ୍ଜନ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରଜାତିକ ଗାଥା, ବିଭିନ୍ନ ଲୋକଗଳ୍ପ କଥନର ପ୍ରାଚୀନ ପରମ୍ପରା ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଆଦିମ କାଳରୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ, ଧାର୍ମିକ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପାଳନ କରିବା ସହିତ ବହୁ ପାରମ୍ପରିକ ବିଶ୍ୱାସର ବଶବର୍ତ୍ତୀ ଓ ଏହାର ଅନୁସରଣ କରି ଆସୁଛନ୍ତି । ପାରମ୍ପରିକ କଳା କାରୁକାର୍ଯ୍ୟସହିତ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଲୋକଚିକିତ୍ସାର ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ଧାରା ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଲୋକଧାରାର ବିଭିନ୍ନ ବିଭବକୁ ସ୍ୱରୂପ ଓ ପ୍ରକୃତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏଠାରେ ଲୋକସାହିତ୍ୟ ବା ବାଚିକ ଲୋକଧାରା (Verbal Art), ଲୋକ ବ୍ୟବହାର (Folk Practices), ଓ ପ୍ରଦର୍ଶନଶୀଳ ଲୋକଧାରା (Folk Performance) ଭାବରେ ବିଭାଗୀକରଣ କରାଯାଇ ତାହାର ଆଲୋଚନା ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବରେ କରାଯାଇଛି ।

୨.୩.୧. ଲୋକସାହିତ୍ୟ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକସାହିତ୍ୟ ବା ବାଚିକ ଲୋକଧାରାର ବ୍ୟାପକ ପରିସର ଓ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ପରମ୍ପରା ଅଛି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରେମ ଆଖ୍ୟାନ, ଯୁଦ୍ଧ, ଶିକାର, ବଂଶାବଳୀ ପ୍ରଖ୍ୟାପନ, ଲୋକଗାଥା ବ୍ୟତୀତ ବହୁ ପ୍ରଜାତିକ ଗାଥା ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୋଇଥାଏ । ସମଗ୍ର ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକାହାଣୀ କଥନର ଧାରା ମଧ ସୁପ୍ରତିଷ୍ଠିତ । ଏଗୁଡ଼ିକ ସାମୟିକ ମନୋରଞ୍ଜନ ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆୟାମକୁ ପରିବ୍ୟକ୍ତ କରିଥାଏ । ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ସାମାଜିକ ଉତ୍ସବ ଏପରିକି କୃଷିକର୍ମ କରୁଥିବାବେଳେ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକେ ଶ୍ରମ ଲାଘବ ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ଗୀତ ଗାନ କରିବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରବାଦ, ପ୍ରବଚନ, ଢଗ, ଛଟା ପ୍ରଭୃତି ଲୋକୋକ୍ତିର ବ୍ୟବହାର ମଧ ହୋଇଥାଏ ।

୨.୩.୧.୧. ଲୋକଗାଥା : ଲୋକ ସମାଜର କୌଣସି ଏକ କଥାବସ୍ତୁକୁ ପ୍ରଖ୍ୟାପନ କରୁଥିବା ଦୀର୍ଘ ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ସରଳ ଛନ୍ଦୋବଦ୍ଧ ଗୀତକୁ ଲୋକଗାଥା କୁହାଯାଏ । ପାରିବାରିକ ତଥା ପାରସ୍ପରିକ ସଂପର୍କ, ଗୋଷ୍ଠୀ ସଂଘର୍ଷ ଓ ସାହାସିକତା, ତଥା ବଂଶାବଳୀର ଗୌରବ ପ୍ରତିଷ୍ଠା ଏହାର ମୁଖ୍ୟ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ । ଜନଶ୍ରୁତିରୁ ଉଦ୍ଧୃତ କଥାବସ୍ତୁ, ଇତିହାସର ଖଣ୍ଡିତ ସତ୍ୟ, ପୌରାଣିକ, ଐତିହାସିକ ବୀରମାନଙ୍କର ରୋମାଞ୍ଚକର କାହାଣୀ, ଓ ଦୈବୀ ପ୍ରସଂଗ ହେଉଛି ଲୋକଗାଥାର ବିଷୟବସ୍ତୁ । ଅତିପ୍ରାକୃତ, ଅଲୌକିକ, ଅଂଧବିଶ୍ୱାସଯୁକ୍ତ, ଯାଦୁବିଦ୍ୟା ପ୍ରସଂଗ ସହିତ ଦେଶୀୟ ଜାତିଭିତ୍ତିକ ଓ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଭାବନାର ଚିତ୍ର ଏଥିରେ ପ୍ରତିଫଳିତ ହୋଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ସାଧାରଣ ଭାବେ ପୌରାଣିକ ଓ ଧର୍ମ ଉପାଖ୍ୟାନ ମୂଳକ ଏବଂ ପ୍ରଜାତି ପ୍ରସଂଗଭିତ୍ତିକ ଗାଥା ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ । ପୌରାଣିକ ଗାଥା ବିଭିନ୍ନ ପୁରାଣର ଲୋକରୂପ ମାତ୍ର । ଲୋକମାନସ ତଥା ଲୋକଙ୍କର ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି ଅନୁସାରେ ମୂଳ ପୁରାଣର କାହାଣୀ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇ ଏହି ଗାଥାଗୁଡ଼ିକରେ ପ୍ରକାଶ ପାଏ । 'ରଘୁ ଅରକ୍ଷିତ', 'ବଉଳା ଗାଈ', 'ଗୋବିନ୍ଦଚନ୍ଦ୍ର', 'ଲକ୍ଷ୍ମୀଜନ୍ମ' ଆଦି ପୌରାଣିକ ଉପାଖ୍ୟାନମୂଳକ ଗାଥା ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଦେବ୍‌ଗୁନିଆଁ'ମାନଙ୍କ[୨] ଦ୍ୱାରା ବୀଣାବାଦନ ସହିତ ଗାନ କରାଯାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରାୟ ଜାତି, ଜନଜାତି, ସମ୍ପ୍ରଦାୟରେ ନିଜ ନିଜର ଗାଥା ରହିଛି ।[୩] ଏହି ଲୋକଗାଥାଗୁଡିକରେ ସମ୍ପୃକ୍ତ ଜାତିର ଐତିହ୍ୟ, ବଂଶର ବୀର ପୁରୁଷ, ବୃତ୍ତି ଓ ବ୍ୟବସାୟ, ପ୍ରେମ, ବୀରତ୍ୱ ଆଦିର ଚିତ୍ର ମିଳେ । ଗଉଡ଼ମାନଙ୍କର 'ବାରଖେନା ବାଂଶଗୀତ'; ବନ୍‌ଜାରୀମାନଙ୍କ ବାଣିଜ୍ୟବ୍ୟବସାୟଭିତ୍ତିକ ଗାଥା 'ଲଦନ୍‌ଲଦା', ପହରିଆମାନଙ୍କ 'ଗାନ୍ଧୁ ପରଢିୟ' ଏବଂ 'ଉଦ୍‌ଲିଆ ଗାଥା'; ଭୂଞ୍ଜିଆ ସମ୍ପ୍ରଦାୟର 'ରିଖ୍‌ମୁନ୍' ପ୍ରଭୃତି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପ୍ରଜାତିପ୍ରସଙ୍ଗଭିତ୍ତିକ ଲୋକଗାଥା । ଏହି ଲୋକଗାଥା ସବୁ ସମ୍ପୃକ୍ତ ପ୍ରଜାତିର ବିଭିନ୍ନ ବାହ୍ୟ ପରିପାର୍ଶ୍ୱ ଓ ସଂଘର୍ଷ ସହିତ ମୁକାବିଲା କରି ବିଜୟ ଲାଭ କରିବା ଓ ଆତ୍ମପ୍ରତିଷ୍ଠା ସହ ନିଜ ବଂଶ ଗୌରବ ପ୍ରଖ୍ୟାପନ କରିବା ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ । ସମ୍ଭବତଃ ପିତୃପୂଜା ପ୍ରରମ୍ପରାରେ ପୂର୍ବପୁରୁଷଙ୍କର ଗାରିମା ପାରମ୍ପରିକ ତଥା ବଂଶାନୁକ୍ରମିକ ଭାବେ ଗାଥା ରୂପରେ ପ୍ରକାଶ ପାଇଥାଏ ।

୨.୩.୧.୨. ମିଥ୍ : ଦୂର ଅତୀତରେ ଘଟିଥିବା ସତ୍ୟ ଘଟଣା ଭାବରେ ମିଥ୍‌କୁ ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । କେବଳ ବିଶ୍ୱାସର ଭିତ୍ତି ନୁହେଁ, ଅଧିକନ୍ତୁ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ଅଜ୍ଞତା, ସନ୍ଦେହ, ଓ ଅନ୍ଧବିଶ୍ୱାସର ମୋଚନ ପାଇଁ ଅମୋଘ ଅସ୍ତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ମିଥ୍ ସାଧାରଣତଃ ସବୁ ପୁରାଣ ଓ କର୍ମକାଣ୍ଡ ସହ ଜଡିତ ତଥା ପବିତ୍ର ରୂପରେ ଗୃହୀତ । ଦୃଢ଼ ସାଂସ୍କୃତିକ ବିଶ୍ୱାସ, ମାନବୀୟ ଗୁଣ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରୁଥିବା ଦେବାଦେବୀ, ପଶୁପକ୍ଷୀ, ନଦୀନିର୍ଝର, ଜନ୍ମମୃତ୍ୟୁ, ଜଗତ ଇତ୍ୟାଦିର ଆଦିଉତ୍ସ, ପ୍ରକୃତିର ବିବିଧ ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବର୍ଣ୍ଣନା ରହିଥାଏ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ ମିଥ୍ ବିଭିନ୍ନ ଦେବଦେବୀଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ, ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରେମ ବ୍ୟାପାର,

ପାରିବାରିକ ଜୀବନ, ଶତ୍ରୁମିତ୍ର, ଜୟ ପରାଜୟ ଇତ୍ୟାଦିର ବ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରେ । ମିଥ୍ କର୍ମକାଣ୍ଡର ଶିକ୍ଷା ଦେବା ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ନିଷେଧଗୁଡ଼ିକୁ ଦୃଢ଼ୀଭୂତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

ମିଥ୍ ଭଳି କିମ୍ବଦନ୍ତୀକୁ ମଧ ସତ୍ୟ ଘଟଣାରୂପରେ ସମାଜରେ ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଇଥାଏ । ତେବେ, ଏହାର ସମୟସୀମା ନିକଟ ଅତୀତ ଏବଂ ଏହାର ଜଗତ ଆଧିଭୌତିକ ନହୋଇ ପ୍ରାକୃତିକ ହୋଇଥାଏ । କିମ୍ବଦନ୍ତୀଗୁଡ଼ିକ ପବିତ୍ର ବିଶ୍ୱାସର ଅନ୍ତର୍ଗତ ନହୋଇ ସାଧାରଣତଃ ଧର୍ମ ନିରେପେକ୍ଷ ହୋଇଥାନ୍ତି ଏବଂ ଏହାର ମୁଖ୍ୟ ଚରିତ୍ର ସବୁ ହେଉଛନ୍ତି ମଣିଷ । ବିସ୍ଥାପନ, ଯୁଦ୍ଧ, ବିଜୟ, ଅତୀତର ବୀର, ମୁଖିଆମାନଙ୍କର ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କାର୍ଯ୍ୟ ରାଜବଂଶମାନଙ୍କର ଉତ୍ତରାଧୀକାର ଜନ-ଇତିହାସ ସହିତ ପରୀ, ଭୂତ, ସାଧୁ ସନ୍ନ୍ୟାସୀଙ୍କ ଉପାଖ୍ୟାନର ବର୍ଣ୍ଣନା ହେଉଛି କିମ୍ବଦନ୍ତୀର ବିଷୟବସ୍ତୁ । ତେଣୁ, ଏହାକୁ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱର ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିବାରେ ଅନେକ ଦ୍ୱିଧା ରହିଛି ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରୁ ନାନା ପ୍ରଜାତିଭିତ୍ତିକ, ଦେବଦେବୀ ଓ ପର୍ବପର୍ବାଣୀଭିତ୍ତିକ ମିଥ୍ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ । ଫଳରେ 'ମେରିଆ', 'ବୁଢ଼ାରଜା', 'କନାଭଏଁରା', 'ପେଣ୍ଡରାଗଡ଼ିଏନ୍', 'ବାମନ୍ ଦେବ୍ତା' ଆଦିକୁ ଅନେକ ପୃଥକ ମିଥ୍ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏମାନଙ୍କ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ଆୟୋଜିତ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ହିଁ ଏହି ଧାରଣାର ଉତ୍ସ । କଥାବସ୍ତୁ ଓ ରୀତିନୀତି ଅନୁସାରେ, ଦେବଦେବୀଙ୍କର ପୂଜା ହୋଇଥାଏ । ପୂଜାନୁଷ୍ଠାନ ସମୟରେ ଏହି ସୃଷ୍ଟି, ଉତ୍ପତ୍ତି ତଥା ମହିମା ପ୍ରଖ୍ୟାପନ କରୁଥିବା ମିଥ୍‌କୁ ଗୀତ ରୂପେ ଜାନି କିମ୍ବା ଝାଁକର୍ ଗାନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହା 'ଗୋଭା ଉତ୍‌ରେନ୍' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହି ସମୟରେ ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ ବାଦ୍ୟ ବାଜିଥାଏ । ପ୍ରଜାତିଭିତ୍ତିକ ମିଥ୍ ଭାବେ 'ଭୁଞ୍ଜିଆ ମିଥ୍', 'ଗଣ୍ଡ ଉତ୍ପତ୍ତି ମିଥ୍', 'କନ୍ଧ ଉତ୍ପତ୍ତି ମିଥ୍', 'ପୃଥିବୀ ଉତ୍ପତ୍ତି ମିଥ୍'ସବୁକୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏହି ମିଥ୍‌ଗୁଡ଼ିକରୁ ସଂପୃକ୍ତ ପ୍ରଜାତିର ଇତିବୃତ୍ତ, ଦଳୀୟ ପରିଚିତ, ଜୀବନଦର୍ଶନ, ଧର୍ମଧାରଣା, ତଥା ପ୍ରକୃତିଭିତ୍ତିକ ସଂସ୍କୃତିର ସ୍ୱରୂପ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୨.୩.୧.୩. ଲୋକକାହାଣୀ : ଲୋକକାହାଣୀ ଲୋକସାହିତ୍ୟର ଏକ ବଳିଷ୍ଠ ବିଭବ । ଲୋକକାହାଣୀ ସାଧାରଣତଃ ଲୌକିକ, ଆମୋଦପ୍ରମୋଦଭିତ୍ତିକ, ଓ ନୈତିକଗୁଣ ସମ୍ପନ୍ନ । ଏଥିରେ ଥିବା ନୀତିବାକ୍ୟ, ସଂସ୍କାର, ଉପଦେଶ, ଉଦାହରଣ, ସାମାଜିକ ଚିତ୍ର, ଲୋକମାନଙ୍କୁ ବହୁଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ । ମନୋରଞ୍ଜନ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବାଳକବାଳିକାମାନଙ୍କ କଳ୍ପନା ଓ ଆବେଗିକ ବିକାଶ ଦୃଷ୍ଟିରୁ, ରସବୋଧ, ନୀତିକଥା, ଆଦର୍ଶ ତଥା ସାମାଜିକ ଆବଶ୍ୟକତା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଲୋକକାହାଣୀ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ତେବେ, ଲୋକକାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ କଳ୍ପନା ପ୍ରଧାନ । ଏଗୁଡ଼ିକୁ ଐତିହାସିକ ସତ୍ୟ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ ନାହିଁ । ଏସବୁର ଆଖ୍ୟାନରେ ସ୍ଥାନ ଓ ସମୟର ମଧ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ଆଞ୍ଚଳିକ ସଂସ୍କୃତି, ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ସ୍ଥିତି, ଲୋକଚଳଣୀ, ପ୍ରଥା ଓ ପରମ୍ପରା, ସାମାଜିକ କ୍ରିୟା ଓ ବ୍ୟବହାର, ଲୋକବିଶ୍ୱାସ, ଏବଂ

ଧର୍ମୀୟ ଭାବନା ଲୋକକାହାଣୀରେ ବିଷୟବସ୍ତୁର ରୂପ ନେଇଥାଏ । ବାସ୍ତବ ଜୀବନଧାରା ସହିତ ଅତି ପ୍ରାକୃତ ବିଷୟ ତଥା ଧର୍ମ ଓ କାଳ୍ପନିକତାରୁ ଉଦ୍ଭୂତ ବିଭିନ୍ନ ବିଷୟ ଲୋକକାହାଣୀକୁ ପରିପୁଷ୍ଟ କରିଥାଏ । ଲୋକକାହାଣୀଗୁଡ଼ିକୁ (୧) ଜୀବଜନ୍ତୁ ଭିତ୍ତିକ କାହାଣୀ, (୨) ଚାତୁର୍ଯ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ କାହାଣୀ, ଦୀର୍ଘ କାହାଣୀ, (୩) ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱାତ୍ମକ କାହାଣୀ, (୪) ସୂତ୍ର କାହାଣୀ, (୫) ନୀତିବିଦ୍ୟାପୂର୍ଣ୍ଣ କାହାଣୀ, (୬) ପରୀ କାହାଣୀ, (୭) ଶିଶୁସୁଲଭ କାହାଣୀ- ଏହିପରି ୭ଟି ବିଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକାହାଣୀ ସାଧାରଣତଃ କଥାନି ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏଗୁଡ଼ିକୁ ବିଭିନ୍ନ ଭାବରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ । ଯଥା- 'ଚିତଲ୍ ସିଂ ଚିତ୍ରି', 'କୁର୍ମେଲ ବୁଢ଼ା', 'ବାଲମତି କଥାନି' ଆଦିକୁ ମାନବ ସମ୍ପର୍କିତ କାହାଣୀ ଭାବରେ; 'ବନ୍‌ଭଏଁସ୍', 'ଶିଂଘା ଭଏଁସ୍', 'ବାଟିଚେରେକଥାନି', 'ବୋଡ଼ାସାଁପ୍' ପ୍ରଭୃତି କଥାନିକୁ ଜୀବଜନ୍ତୁ ସମ୍ପର୍କିତ କାହାଣୀ; ତଥା 'କଁଟା ବେର୍‌କେ ଝୁଟା', 'କଉ ଠକ୍ ନଉ ଠକ୍', 'ଠକ ସୁନାରୀ ଗଉଡ଼ ମିତ' ଆଦି କଥାନିକୁ ଚାତୁର୍ଯ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ କାହାଣୀ ରୂପରେ ଗ୍ରହଣକରାଯାଇପାରେ । ସେହିପରି 'ପଲସାଦମା', 'ଉଷାକୁମର', 'ଝାର୍‌ମତି କଥାନି', 'ଟୋଲକାସମା ରଜା କଥା' ଆଦି ଦୀର୍ଘକଥାନୀ ମୂଳକ କାହାଣୀ; 'ପରର ମୁନୁଷ୍ କଁଟେ ନିଜର ମୁନୁଷ ଭଁଟେ', 'ଆଖିର୍ ଭିତରେ ପକ୍ଷୀ', 'ଇଡ଼ିଂ ମିଡ଼ିଂ ଫଇସଲା' ପ୍ରଭୃତି ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱାତ୍ମକ କାହାଣୀ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । 'ଧର୍ମର ଡଙ୍ଗା ନାଇଁ ବୁଡ଼େ', 'କଣାବୁଢ଼ା', 'କରମ୍‌ସାନୀ' ପ୍ରଭୃତି କଥାନି ନୈତିକତାମୂଳକ ହେଲା ବେଳେ; 'କଥାପଦେକ୍ କେ ଟଁକା ଗୋଟେ' ଆଦି କାହାଣୀ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ସୂତ୍ରକାହାଣୀ ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ ବିଭିନ୍ନ 'ପରୀକାହାଣୀ' 'ବଇଁଶିଫୁଁକୁ ପିଲା କଥା', 'ସାନବହ କଥା'; ଏବଂ 'ଚାହାଁର୍‌ଖିଆ କଥା', 'ପଣିତ କଥା', 'ମା ରାଣୀ ପୋ ଟୁରା' ଆଦି ଶିଶୁସୁଲଭ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ପରିଦୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ ।

୨.୩.୧.୪. ଲୋକଗୀତ : ଲୋକଗୀତ ଲୋକସାହିତ୍ୟର ଆଉ ଏକ ଜୀବନ୍ତ ବିଭବ । ଏହା ମାନବ ସଂସ୍କୃତିର ଏକ ଅବାନ୍ତର, ବେଜୋଡ଼ କିମ୍ବା ବିଚ୍ୟୁତିର ପରିପ୍ରକାଶ ନୁହେଁ ଅବା ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ ଆଧୁନିକ ସଭ୍ୟତାରେ ବିଲୀନ ହୋଇଯିବାକୁ ଥିବା ଦୂର ଅତୀତର ଲୋକମାନସ ଓ ସଂସ୍କୃତିର ଅବଶିଷ୍ଟ ଜୀବାଶ୍ମ ନୁହେଁ, ଅଧିକନ୍ତୁ ଏହା ନିରନ୍ତର ସୃଜନଶୀଳ ମାନସିକତା ଓ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଏକ ଅଂଶ, ଯାହା ସବୁବେଳେ, ସମସ୍ତ ସଭ୍ୟତାରେ ବିଦ୍ୟମାନ ରହିଥାଏ ।[୪]

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବହୁ ପ୍ରଜାତିକ, ବହୁ ସାଂସ୍କୃତିକ ଜନଜୀବନ ଲୋକଗୀତର ବିପୁଳ ଭଣ୍ଡାରକୁ ସମୃଦ୍ଧ କରିଥାଏ । ଲୋକଗୀତ ପ୍ରଚଳିତ ସାମାଜିକ ଚିତ୍ର ସହ ପାରମ୍ପରିକ ଜୀବନଧାରାର ସାଂସ୍କୃତିକ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟକୁ ପରିବେଷିତ କରିଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ କେଉଁଠି ସାଧାରଣଭାବେ ତ କେଉଁଠି ପ୍ରତୀକ ରୂପରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକଗୀତଗୁଡ଼ିକୁ (୧) ଆମୋଦପ୍ରମୋଦଭିତ୍ତିକ ଗୀତ (୨) ଶ୍ରମଭିତ୍ତିକ ଗୀତ (୩) ପାରିବାରିକ ଓ ସାମାଜିକ ଆଚାର, ଚଳଣୀଭିତ୍ତିକ ଗୀତ (୪) ଧର୍ମାନୁଷ୍ଠାନ ଓ ଧର୍ମାଚାରଭିତ୍ତିକ ଗୀତ (୫)

ପୌରାଣିକ କଥାବସ୍ତୁଭିତ୍ତିକ ଗୀତ (୬) ନୃତ୍ୟଭିତ୍ତିକ ଗୀତ ଓ (୭) କ୍ରୀଡ଼ା ସମ୍ପର୍କିତ ଗୀତ ଭାବରେ ବର୍ଗୀକରଣ କରାଯାଇପାରେ । 'ରସର୍କେଲି', 'ସଜନୀ', 'ଜାଇଫୁଲ', 'ଭମରା', 'ଗୁଆନଡ଼ିଆ', 'ନିଆଲିମଲି', 'ଡାଲଖାଇ', 'ବଖନା', 'ଦାଦେର', 'ପଲିଆ ଗୀତ' ଆଦି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଆମୋଦପ୍ରମୋଦଭିତ୍ତିକ ଗୀତ । ସେହିପରି 'ହଲିଆ ଗୀତ', 'ଶଗଡ଼ିଆ ଗୀତ', ଓ ଧାନକୁଟା ସମୟରେ ଗାନ କରାଯାଉଥିବା ଗୀତସବୁକୁ ଶ୍ରମ ବା କର୍ମଭିତ୍ତିକ ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ । 'ପିଲାବୁଝା (ପିଲା ଶୁଆଇବା) ଗୀତ', 'ବିବାହକାଳୀନ ମଙ୍ଗଲ୍ ଓ ଗନସନ ଗୀତ', 'କାନ୍ଦଣା', 'ଡୁମା ଉତ୍‌ରେନ୍ ଗୀତ' ପ୍ରଭୃତି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ଆଚାର, ଚଳଣିଭିତ୍ତିକ ଗୀତ । ଧର୍ମାନୁଷ୍ଠାନ ଓ ଧର୍ମାଚାର ଗୀତ ଭାବରେ 'ଠାକୁରାଣୀ ଗୀତ', 'ଗେଡ଼ିବୋଗା ଗୀତ', 'ଛେର୍‌ଛେରା ଗୀତ', 'ଡୁମା ଉତ୍‌ରେନ୍ ଗୀତ' ଓ 'ପାଙ୍ଗନ ନାଶନ୍ ମନ୍ତ୍ର'କୁ ମଧ୍ୟ ସ୍ଥାନିତ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ 'ରାମାୟଣ', 'ମହାଭାରତ', 'ଶ୍ରୀକୃଷ୍ଣ ପ୍ରେମଲୀଳା' ପ୍ରଭୃତି ପୌରାଣିକ ଆଖ୍ୟାନ ବର୍ଣ୍ଣିତ 'ରସର୍କେଲି', 'ଡାଲଖାଇ', 'ଘୁମୁରା ଗୀତ' ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ । ସେହିପରି 'ଘୁମୁରା', 'ମାଦଲ', 'ଦାଦେର', 'ଢାପ' ପ୍ରଭୃତି ନୃତ୍ୟଭିତ୍ତିକ ଗୀତ ତଥା 'ବୋବରିଆ', 'ଜୀରା ଲବଙ୍ଗ', 'ହୁମୋ', 'ଖମ୍‌ଖମାଲୋ', 'ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି', 'ପିଠା ପୁଡେନ୍', 'ମାଛ ସରେ ଘିନ', 'ମହୁଲ ବେଟା', 'ବାଉଁଶ ମରା' ଆଦି କ୍ରୀଡ଼ାଭିତ୍ତିକ ଗୀତ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଗୀତ୍‌କୁଡ଼ିଆ' (ଲୋକଗୀତ ପରିବେଷଣରେ ପାରଦର୍ଶୀ ବ୍ୟକ୍ତି)ର ସୃଜନଶୀଳ ବୈଚିତ୍ର୍ୟକୁ ପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ ।

ଆମୋଦପ୍ରମୋଦଭିତ୍ତିକ ଗୀତ ସବୁର ପରିବେଷଣରେ ନୃତ୍ୟ ଓ ବାଦ୍ୟର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ । ତେବେ, କିଛି ଗୀତ ବିନା ବାଦ୍ୟରେ କେବଳ ନୃତ୍ୟ ମାଧମରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ । ସାମାଜିକ ଉତ୍ସବ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ପର୍ବପର୍ବାଣୀରେ ଦେବଦେବୀ ବନ୍ଦନା ବ୍ୟତୀତ ଏହି ଗୀତ ସବୁ ଗୀତକୁଡ଼ିଆ ଓ ଯୁବକଯୁବତୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆମୋଦପ୍ରମୋଦ ନିମନ୍ତେ ଗାନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସେହିପରି କର୍ମଗୀତ ବା ଶ୍ରମଗୀତ ସବୁ ହଳ କଲାବେଳେ, ଶଗଡ଼ ବାହିଲା ବେଳେ, ପଲାରୁଆ, ଧାନ ଅମଳ ତଥା କାଠପତ୍ର ସଂଗ୍ରହ ସମୟରେ କ୍ଳାନ୍ତିର ଅପମୋଦନ ନିମନ୍ତେ ଗାନ କରାଯାଇଥାଏ; ଏବଂ, କ୍ରୀଡାଭିତ୍ତିକ ଗୀତ ସବୁ କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ହିଁ ଖେଳାଳିମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

୨.୩.୧.୫. ଲୋକ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି : ଲୋକ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ବା ଲୋକୋକ୍ତି ସାହିତ୍ୟର ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ବିଭବଠାରୁ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ହେଲେ ମଧ ବଳିଷ୍ଠ । ଜନ ସମାଜର ଐତିହାସିକ ଜୀବନଯାତ୍ରା, ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟାର ଅନୁଭୂତି, କର୍ମ ତଥା ସାମାଜିକଜୀବନର ଅନୁଭବରାଜିକୁ ପରିବହନ କରି ଲୋକୋକ୍ତି ସାମାଜିକ ଆଦାନପ୍ରଦାନ, ମନୋରଞ୍ଜନ, ଶିଶୁ ଓ ଯୁବାବର୍ଗକୁ ଶିକ୍ଷାଦାନ, ସାମାଜିକ ବ୍ୟବହାର, ଓ ଅନୁଭୂତିର ପ୍ରଖ୍ୟାପନ କରିବା, ବିଶ୍ୱାସ, ପରମ୍ପରା ଇତ୍ୟାଦିର ଯୌକ୍ତିକତା ପ୍ରଦାନ କରିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକୋକ୍ତି ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ତରାତ୍ମା ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏଗୁଡ଼ିକୁ ୧.

ଢଗଢ଼ମାଳି (ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନ) ୨. ବଖାନି (ଧନ୍ଦା, ନାଁଦିଆ) ୩. ଟିକଲ୍ (ଦାଏକା, ଛଟା) ୪. ସୁଭାଷଣ, କୁଭାଷଣ ଆଦି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ।[୬]

୧. ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନ ମଧ ପୃଥିବୀର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସଂସ୍କୃତିର ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନ ପରି ସଂକ୍ଷିପ୍ତ, ଗଦ୍ୟ ପଦ୍ୟାତ୍ମକ, ଉପଦେଶାତ୍ମକ, ତଥା ବ୍ୟଞ୍ଜନା ଓ ବିଦ୍ରୁପାତ୍ମକ, ଓ ବ୍ୟାବହାରିକ ଜୀବନଧାରାର ଚିତ୍ର ପ୍ରକାଶକ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ମୁଖ୍ୟତଃ ପାରିବାରିକ, ସାମାଜିକ, ବ୍ୟାବହାରିକ ବା ନୀତିଶିକ୍ଷାମୂଳକ, ଲୋକଚରିତ୍ରଭିତ୍ତିକ, ସ୍ଥାନ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ, ପୌରାଣିକ,ଐତିହାସିକ, କୃଷିକର୍ମଭିତ୍ତିକ, ଓ ଜ୍ୟୋତିଷ ଆୟୁର୍ବେଦଭିତ୍ତିକ ଢଗ ସବୁ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

'ସହେଲାର୍ ବନବାସ ନାଇଁ ସହେଲେ ଉଦୁର୍ ନାଶ୍', 'ସୀତା ସତୀ', 'ଜଗିଥିଲେ ଯୁଗେ ରଜା' ପ୍ରଭୃତି ପୌରାଣିକ ପ୍ରବଚନ; 'ଅଶୀ ଗରଗଡ଼ ଶହେ ଶମନା /ପାସେର ବୁପ୍ରା ପୁରୁଷର ଗନା', 'ଯାହାର ପଲା / ତାହାର ଖଲା', 'ଧୁର୍ ଘୁଁର୍ରା ଛୁମ୍ ପାନି / ଛୁମ୍ ଘୁଁରା ଧୁର୍ ପାନି', 'କସ୍‌ଲା ବଳଦ ବସଲା ପୋଡ୍', ପ୍ରଭୃତି କୃଷି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ପ୍ରବଚନ ଶୁଣିବାକୁ ପାଇଥାଉ । ସାମାଜିକ ପ୍ରବଚନ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ । 'କହେଲେ ପର୍‌କେ/ ଧାଇଁ ଆଏସି ଘର୍‌କେ', 'ଥିଲା ବେଳେ ବାଘର ଆହାର / ନାଇଁ ଥିଲାବେଳେ ସାପର ଆହାର', 'ସର୍‌ଲା କଥାକେ କର୍‌ଲା ଝୋଲ୍', 'ବଡ୍ ଘରର ବଡ୍ ମନା / ସାନ ଘରର୍ ଝିତ୍‌ରି ଦନା' ପ୍ରଭୃତି ବ୍ୟାବହାରିକ ତଥା ନୀତିଶିକ୍ଷାମୂଳକ ପ୍ରବଚନ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ। 'ମାଘର ରୋପା ଝୋପା ଝୋପା' ପ୍ରଭୃତି କୃଷି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ପ୍ରବଚନ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ, ସେହିପରି 'ମାନେ ଭିତ୍‌ରେ ବୁଟି / ଓଷୋ ଭିତରେ ଶୁଣ୍ଠି', 'ଆଁକ୍ ପୋଡ଼୍ / ବଇଦ୍ ଲୋଡ଼୍,' 'ପୁର୍‌ବା ପୁରାଏ / ଉତରା ଉତ୍‌ରାଏ' ପ୍ରଭୃତି ଜ୍ୟୋତିଷ ଓ ଆୟୁର୍ବେଦ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ପ୍ରବଚନ ।

୨. ଧନ୍ଦା / ନାଁ ଦିଆ : ଧନ୍ଦା, ନାଁ ଦିଆ ଯେତିକି ଆନନ୍ଦଦାୟକ ଓ ମନୋରଞ୍ଜନ, ସେତିକି ଶିକ୍ଷଣୀୟ ମଧ । ନୂଆ ପୀଢ଼ିର ପିଲାମାନେ କଥାନିଗୁଡ଼ିକର ଅଭ୍ୟାସ ମନୋରଞ୍ଜନ ପାଇଁ କରୁଥିବାବେଳେ ବୟସ୍କ ପୀଢ଼ି ଶିକ୍ଷାଦାନ ଓ ମାନସିକ ଅଭ୍ୟାସର ଏହି ପ୍ରଣାଳୀରେ ଅଭ୍ୟସ୍ତ ହେବାକୁ ନବପୀଢ଼ିକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିଥାନ୍ତି । ଲୋକମାନସର କଳ୍ପନା ଓ ବୌଦ୍ଧିକତାରୁ ପ୍ରସୂତ ସାମାନ୍ୟ ଘଟଣା ବିଷୟବସ୍ତୁ ପରିସ୍ଥିତିରୁ ମାନବ ଶରୀର ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ, ଖାଦ୍ୟପେୟ ଗୃହୋପକରଣ ସଂପର୍କିତ, ପୌରାଣିକ ବିଦ୍ୟା ଓ ହାତ ହତିଆର ସମ୍ପର୍କିତ, ଜାତି ତଥା ବୃତ୍ତି ବ୍ୟବସାୟ ସଂପର୍କିତ, ପଶୁପକ୍ଷୀ ଓ ପ୍ରାଣୀ ସଂପର୍କିତ, ବୃକ୍ଷଲତା ପ୍ରକୃତି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ, ଓ ଲୋକ ଗଣନା ଆଧାରିତ ଅସଂଖ୍ୟ ରୂପକାତ୍ମକ, ଶ୍ଳେଷାତ୍ମକ ବଖାନିଗୁଡ଼ିକ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ମାନବ ଶରୀର ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧନ୍ଦାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ 'ବଡ଼ ଘରର ଭୁଆସେନ୍ ମୁଇଁ / ଛାଏଁତଳେ ଅଛେଁ ରହି / ନୀତି ଲୁଣା ଛେରା ଲାଗିଛେ ସଙ୍ଗାତ / ଦେହେ ଛୁଆଁ ଛୁଇଁ ନାଇଁ।'

(ଜିଭ), 'ସୁରୁ ସୁରୁ ବାଟି ଗଗନକେ ଯାଏ /ଯେନ୍ ନାଇ ଯାନ୍‌ଲେ ବିଲେଇ ଗୁଁ କେ ଖାଏ ।'(ଆଖି), 'ଛଁର୍ ଅଛେ ମଁର୍ ନେଇଁ / ତର୍ ସଙ୍ଗେ ଅଛେଁ ରହି ।'(ଛାଇ) ; ଖାଦ୍ୟପେୟ, ଫଳମୂଳ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧନ୍ଦା ଭାବରେ 'ଉପର ରାଏଜୁ ଆଲୋ ଗୁଡ଼ି / ଗୁଟେ ବେତେ ହେଲା ବୁଢ଼ୀ ।' (କଦଳୀଗଛ), 'ଇଲଗେ ଅଛେ ସେଲଗେ ନାଇଁ / ଶହେ ଟଙ୍କା ଦେଲେ ମିଳେ ନାଇଁ ।'(ଡ଼ିମିରି ଫୁଲ), 'ଗାଏ ନେଇଗଲା ହାଡ଼ ଗୁଟେ / ହାଡ୍ ଜନମ୍ କଲା ବଛ୍ରା ପଟେ ।' (କୁକୁଡ଼ା ଅଣ୍ଡା) ଆଦିକୁ ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରଯାଇପାରେ ।ସେହିପରି 'ଚକାଟା, ମୋଟାଟା, ତହିଁ ସମିଗଲା ଗେଡ଼ାଟା / ଝୁଲେଇ ଝୁଲେଇ ମାର୍‌ବାଟା ।' (କୋଦାଳ), 'ଆଠ ଖୋଟ୍‌ଲା ନଶହ ଡୋର୍ / ଜେନ୍ ନାଇଁ ଜାନ୍‌ଲେ ସେ ଚୋର୍ ।' (ଦଉଡ଼ିଆ ଖଟ), 'ହାତ୍ ନାଇଁକି ଗୋଡ଼ ନାହିଁ କଲେ କଲେ ଥିସି / ଟିପି ଆଁଗୁଠ୍ ଚଳେଇ ଦେଲେ କଁଚା ଜୀବନ୍ ଖାଏସି ।' (ବନ୍ଧୁକ) ପ୍ରଭୃତି କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ, ହାତହତିଆର, ଗୃହୋପକରଣ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧନ୍ଦା ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ । ଏମିତି 'ଜୀବକୁ ଜୀବ ମାରଇ / ଅଜୀବ ତାଲୁ କଣା / ଜୀବ ହେଉଛି ତନା ଘନା ।' (ମାଛ ଜାଲ), 'ଗୁଟେକ୍ ଉପରେ ଗୁଟେକ୍ ବସି / ଗୁଟେ ଆସୁଥିଲା ମାଲା ଜପି ଜପି / ଇତିନି ହେଲେ ରୁଣ୍ଡ / ଇ ତିନି ଲୋକର୍ ସତରଟା ମୁଣ୍ଡ ।' (ରାବଣ, କାର୍ତ୍ତିକେୟ ଓ ମୟୂର), ଅଜାନ୍ ଲୋକକେ ସୁଜାନ୍ ଜନ୍ / ମାଏଜି ମୁନୁଷର ବାଇଶ୍‌ଟା କାନ ।' (ରାବଣ); ଓ ପ୍ରାଣୀ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧନ୍ଦାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ, 'ଛଁର୍ ଥିଲେ ମଁର୍ ନାହିଁ / ଆଖି ଥିଲେ ଦିଶେ ନାଇଁ ।' (ସାପ), ତଥା 'ହାତ ପାଖେ ସୁପାରି / ଗଣି ନାଇଁ ପାରେ ବେପାରୀ ।' (ତାରା), 'କଲା ଡ଼େଲି, କଲା ପାଟି / ମହାମଣ୍ଡଳର ଘର / ରଜାରାନି ପଠେଇ ଦିଛନ୍ / ବିନ୍ ଚମର ଫଲ ।' (କୁଆପଥର), 'ମୁଇଁ ଯାଇଥିଲି ଅର୍‌କନା / ସେନ ଦେଖିଲି କର୍‌ପନା / ଗୁଟେକ୍ ଗଛେ ଫଲ ଫଲିଛେ / କଦଳୀ, କପା ନାକଚନା ।' (ଶିମିଳିଫଳ) ପ୍ରଭୃତି ବୃକ୍ଷଲତା ଓ ପ୍ରକୃତି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧନ୍ଦା ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଗଣନା ଆଧାରିତ ଧନ୍ଦା ମଧ୍ୟ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- 'କୁର୍‌ଲୁ ଗଛ୍‌କେ ମାରଲୁଁ ବିଧା / ପୁଟେକ ଧାନ୍‌କେ କେତେକ ଗିଧା ?', 'ନଅ ନଅ ମନିଆଁ ନଡ଼ିଲା / ନଅ ତେର ଘରେ ଥିଲା / ଗୁଟେ ଗୁଟେ କରି ହିସାବ କଲେ / କେତେ ଅଡ଼ା, କେତେ ମାନ, କେତେ ଗାଡ଼ା ହେଲା ?', 'ଶହେ ଗୋଡ଼ ବାସ୍ତର ଆଖି / କେତେ କୁକ୍‌ରା, କେତେ ହାତୀ ?' (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ପରିଶିଷ୍ଟ- ୨)

୩. ଛଟା : ଏଗୁଡ଼ିକ ବ୍ୟକ୍ତି ଚରିତ୍ରକୁ ଆକ୍ଷେପ ତଥା ସମାଲୋଚନା କରି କୁହାଯିବା ସହିତ ସାମାଜିକ ଚଳଣିରେ ଅସଙ୍ଗତି ଲକ୍ଷ୍ୟ କଲେ କିମ୍ବା ପ୍ରେମ ବିବାହ, ପରକୀୟା ପ୍ରୀତି ଏପରିକି ଅବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଦାମ୍ପତ୍ୟ ଜୀବନ ସମ୍ପର୍କରେ ମଧ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତିରେ ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇଥାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, 'ଚିନାର୍ ନାଇଁ କି ଜନାର୍ ନାଇଁ / ମନେ ମନେ ବଲୁଛେ ମାମୁର୍ ଝି', 'ତମେ ଧଂଗ୍ରା ହେଲେ କାଏଁ ହେବା ମୁଏଁନେ ନାଇଁନା ତେଜ / ଆମେ ବୁଢ଼ୀ

ହେଲେ କାଏଁ ହେଲା ଅଁଟେକ୍ ଢ଼େଂଗର ଶେଯ', 'ଛାଏଁ ଦେଖି ଦେଖି ବୁଲୁଥା / ଅର୍ଦ୍ଧା ଧାଙ୍ଗ୍‌ରୀ ଯେତେ ଦେଖୁଥିଲେ ମର୍ ମାଏଜି ବଲୁଥା' ପ୍ରଭୃତି ଟିକଲ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ ।

୪. ସୁଭାଷଣ / କୁଭାଷଣ: ସୁଭାଷଣ, କୁଭାଷଣ, ଗାଳି, ଆଶୀର୍ବାଦ ଆଦି ବାଚିକ ପରିପ୍ରକାଶ ଲୋକୋକ୍ତିର ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ବିଭବ । ଲୋକ ବ୍ୟବହାରରେ ଏପରି କିଛି କଥା ବା ଘଟଣାବଳୀ ଯାହାକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଭାବେ ବ୍ୟକ୍ତ କଲେ ଅସାମାଜିକ ବୋଧ ହୋଇଥାଏ ଯଦିଓ ସେସବୁ ସାମାଜିକ ଚଳଣି ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ଆଚରଣ । ଏଣୁ, ସାମାଜିକ ଭିତ୍ତିରେ ଏହାର ପରିପ୍ରକାଶ ପାଇଁ ପ୍ରତୀକ, ସଙ୍କେତ, ଶ୍ଳେଷ, ଠାର ଆଦିର ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଯୌନ ସମ୍ପର୍କିତ, ମୃତ୍ୟୁ ତଥା ରୋଗବ୍ୟାଧି ସମ୍ପର୍କିତ ସୁଭାଷଣ, ଗାଳିଗୁଲଜ ପ୍ରଭୃତି କୁଭାଷଣ ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ଆଶୀର୍ବାଦ ବଚନର ପାରମ୍ପରିକ ବ୍ୟବହାର ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ନାରୀମାନେ ରଜସ୍ୱଳା ହେଲେ 'ଭଁଟା ଘୁଚିବା', 'ମୁଡ଼୍ ମଏଲ ହେବା', 'ବାଲ ମୁକ୍‌ଲା ହେବା', ପ୍ରଥମ ରଜ ଦର୍ଶନକୁ 'ପାନି ପଡ଼୍‌ବା', 'ଗାଧୋଇବା', ଗର୍ଭବତୀ ହେବାକୁ 'ଦେହେ ଧର୍‌ବା', 'ପେଟେ ହେବା', 'ଶାଗେ ହେବା' କୁହାଯାଇଥାଏ । କାହାର ମୃତ୍ୟୁ ହେଲେ 'ଗଙ୍ଗା ଗଲା' କୁହାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ରୋଗରେ ପଡ଼ିବାକୁ 'ଖଟ ଧର୍‌ଲା' ପ୍ରଭୃତି କୁହାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଗାଳିଦେଲା ବେଳେ 'ଗଙ୍ଗାଡ଼ି ଖଉ', 'ବଡ଼୍‌ରୋଗ ହେଉ', 'ବାଘ୍‌ଧରୁ', ଆଦି କହିଥାନ୍ତି । ବୟସ୍କ ଲୋକମାନେ ସାନମାନଙ୍କୁ 'ବୁଢ଼ା ଡ଼କ୍‌ରା ହି ଥା', 'ଛକୋଡ଼ି ଆଏସ୍ ପା', 'ଫୁଲେ ପତରେ ହି ରହ' ଇତ୍ୟାଦି କହି ଆଶୀର୍ବାଦ କରିଥାନ୍ତି ।

ଏହି ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନ, ଢଗଢ଼ମାଳି, ଟିକଲ, ଧନ୍ଦା ବଖାନିରୁ ଲୋକମାନସର ଗତିଶୀଳ ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ଉପଲବ୍ଧ କରିବା ସଙ୍ଗେସଙ୍ଗେ ଲୋକମାନସର ଗତିଶୀଳତା, କଳ୍ପନା, ବୁଦ୍ଧି ଓ ଆବେଗ ତଥା କ୍ରିୟା ପ୍ରତିକ୍ରିୟାକୁ ଆକଳନ କରାଯାଇପାରେ । ଏହା ଲୋକ ବ୍ୟବହାରକୁ ଶୃଙ୍ଖଳିତ କରି ଏକ ସୁସ୍ଥ ସୁସଂହତ ସମାଜ ଗଠନରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ପୁନଶ୍ଚ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସୁଭାଷଣ, କୁଭାଷଣ, ଆଶୀର୍ବାଦ ବଚନ ଲୋକଙ୍କ ବ୍ୟବହାର ଓ ଶିଷ୍ଟାଚାର ସଂପର୍କରେ ଏକ ଉନ୍ନତ ଲୋକରୁଚି ଓ ଶାଳୀନତାକୁ ସୂଚିତ କରେ ।

୨.୩.୨. ପାରମ୍ପରିକ ପ୍ରଥା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକଧାରାରେ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକବିଶ୍ୱାସ, ଧର୍ମାଚାର, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ତଥା ପାରମ୍ପରିକ ଚିକିତ୍ସାର ପ୍ରୟୋଗ ଦେଖାଯାଏ । ଏହି ବିଶ୍ୱାସ ଓ ବ୍ୟବହାର ସାମାଜିକ ଜୀବନର ପାରମ୍ପରିକତାକୁ ବଜାୟ ରଖିବା ସହିତ ଧାର୍ମିକ, ନୈତିକ, ତଥା ମାନସିକ ଭାବନାକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରିତ କରିଥାଏ । ଏଥିରେ ସାମୂହିକ ଅବଚେତନାର ପରିପ୍ରକାଶ, ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର କ୍ରିୟାକର୍ମର ପ୍ରକ୍ରିୟା ପ୍ରତିଫଳିତ ହେବା ସଙ୍ଗେସଙ୍ଗେ

ସହାବସ୍ଥିତ ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନର ନିରବଚ୍ଛିନ୍ନ ଐକ୍ୟତାକୁ ଅବଧାରଣା କରାଯାଇପାରେ । ତେଣୁ, ଲୋକଧାରା ଆଲୋଚନାର ପ୍ରସଙ୍ଗ କ୍ରମରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପାରମ୍ପରିକ ବିଶ୍ୱାସ ନିଷେଧ, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ , ଧର୍ମଧାରଣାର ସ୍ୱରୂପ ଓ ପ୍ରକୃତି ସଂପର୍କରେ ଏଠାରେ ସମ୍ୟକ ଆଲୋଚନା ଆବଶ୍ୟକ ମନେହୁଏ ।

୨.୩.୨.୧. ଲୋକ ବିଶ୍ୱାସ : ଲୋକ ବିଶ୍ୱାସ ଲୋକ ଚଳଣୀକୁ ଶୃଙ୍ଖଳିତ କରିଥାଏ । ଏହା ଭବିଷ୍ୟତର ଶୁଭାଶୁଭ ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ଦେବା ସହିତ ଲୋକଙ୍କର ଧର୍ମଧାରଣା ଓ ନୈତିକ ଭାବନାକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରିତ କରିଥାଏ । ନିଷେଧାତ୍ମକ ପ୍ରକ୍ରିୟାଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରଖ୍ୟାପନ କରିବା ସହିତ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର କର୍ମ ଓ ବ୍ୟବହାରକୁ ଦର୍ଶାଇଥାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକ ବିଶ୍ୱାସ ଓ ନିଷେଧ ବିଧିକୁ ଶରୀର ଓ ଲୋକଚିକିତ୍ସା ସମ୍ପର୍କିତ, ଜୀବନଚକ୍ର ସମ୍ପର୍କିତ, ଆର୍ଥନୀତିକ, ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କ ଓ ଯାତାୟତ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ, ଧର୍ମ, ଯାଦୁବିଦ୍ୟା ତଥା ଭୂତପ୍ରେତ ସମ୍ପର୍କିତ ; କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ, ପଶୁପକ୍ଷୀ, ଜୀବିକା ସମ୍ପର୍କିତ ଆଦି ବିଭିନ୍ନ ବିଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ ।

ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ନାରୀମାନେ ସ୍ୱଅଙ୍ଗରେ ଚିତା କୁଟାଇଥାନ୍ତି । ଚିତା ନକୁଟାଇଲେ, ନାକ କାନ ନଫୋଡ଼ିଲେ ଯମଦଣ୍ଡ ଭୟ ଥାଏ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଇଥାଏ ଯଦିଓ ଏ ପରମ୍ପରା ସମ୍ପ୍ରତି ସହାରାଞ୍ଚଳମାନଙ୍କରେ ଆଉ ଦେଖାଯାଉନାହିଁ । ନଖରେ ଭୂଇଁରେ ଗାର କାଟିବାକୁ, ରାତିରେ ସୁସୁରି ବଜେଇବାକୁ ମନା କରାଯାଏ, ଏହିପରି କଲେ ବିପଦଆପଦରେ ପଡ଼ିବାର ଆଶଙ୍କା ଥାଏ ବୋଲି ଜନମାନସରେ ଏକ ବିଶ୍ୱାସ ଅଛି । ସେହିପରି ରୋଗଶୋକରୁ ରକ୍ଷା ପାଇବା 'ପୋରା ଉଆଁସ' ବା 'ସପ୍ତପୁରୀ ଆମାବାସ୍ୟା' ଦିନ ରଥଯାତ୍ରା ସମୟରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିବା ଗେଡ଼ି ଖେଳର ଗେଡିଗୁଡିକୁ ଗ୍ରାମବାହାରେ ଥିବା ଗୋଟିଏ ଉଇହୁଙ୍କାରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଭାଙ୍ଗିରୁଜି ଏକତ୍ର କରି ପୋତି ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହା 'ଡୁକେର୍ ଖେଦା' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଡୁକେର୍ ଏକ ରୋଗ ବଇରାଗର ଦେବୀ । ସେ ଦେବୀ ଗାଁ ବାହାରକୁ ଚାଲିଗଲେ ତାଙ୍କ ସାଙ୍ଗରେ ଗ୍ରାମର ସମସ୍ତ ରୋଗ ବଇରାଗ ମଧ ଚାଲିଯାଏ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ସେହିପରି ଧାରନୀ ଦେବୀଙ୍କ ପୂଜା ସମୟରେ ଏକ ଉଦ୍ଦଣ୍ଡ ଦେବତା ଗବଡ଼ା ଶନିଙ୍କ ପୂଜାକରାଯାଏ ଗବଡ଼ା ଶନିଙ୍କ ପୂଜାପାଇଁ ଏକ ଗବଡ଼ା ବା ଆବର୍ଜନାପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍ଥାନରେ ଗାତ ଖୋଳାଯାଏ ଓ ଏକ ନୂଆ ହାଣ୍ଡିରେ ଗୋଟିଏ ଜୀବନ୍ତ ଘୁଷୁରିକୁ ରଖି ତାକୁ ତେଲୁଣି ଢାଙ୍କି ମାଟିରେ ପୋତି ଦିଆଯାଏ । ଏହିପରି କଲେ ମାଟି ଶୀତଳ ହୁଏ ଓ ଗ୍ରାମରେ ବିପତ୍ତି ପଡ଼େ ନାହିଁ, ରୋଗଶୋକ ମଧ ହୁଏ ନାହିଁ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । 'ରୋଗ୍ ବହଲା' ପାଳନ କରିବା ପଛରେ ମଧ ଏମିତି ଏକ ବିଶ୍ୱାସ ଅଛି । ଗାଁର ନରିଆ, ଝାକର 'ରୋଗ୍ ଭାର'କୁ ଗ୍ରାମ ଦୂରବର୍ତ୍ତୀ ଏକ ନିର୍ଜ୍ଜନ ସ୍ଥାନରେ ଥିବା ବୃକ୍ଷଡ଼ାଳରେ ଓହଳାଇ ଦେଇ ଆସନ୍ତି । ଏହି 'ରୋଗ୍‌ଭାର୍'କୁ ସମସ୍ତେ ପୂଜା କରିବା ସହିତ ଏଥିରେ ଅସରପା, ଓଡ଼ଶ, ଉକୁଣି,

ବାଡ଼ିବଗିଚାର ଫସଲ ନଷ୍ଟକାରୀ କୀଟପତଙ୍ଗ ସବୁକୁ ପକାଇ ଦେଇଥାନ୍ତି ଏବଂ ଏପରି କଲେ ରୋଗ କୀଟ ଦୂର ହେବା ସହିତ ବାଡ଼ିବଗିଚାର ଫସଲ କୀଟ ଦାଉରୁ ରକ୍ଷା ପାଇଥାଏ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି । ଏସବୁକୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଶରୀର ଓ ଲୋକଚିକିତ୍ସା ସମ୍ପର୍କିତ ବିଶ୍ୱାସ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଜୀବନଚକ୍ର ସମ୍ପର୍କିତ ତଥା ଜନ୍ମମୃତ୍ୟୁ ବିବାହକୁ ନେଇ ଅନେକ ଲୋକରୀତି ପ୍ରଚଳିତ । ପ୍ରସବ କାଳରେ ଶୀଘ୍ର ଛୁଆ ଜନ୍ମ ନହେଲେ ଆସନ୍ନ ପ୍ରସବାକୁ ରେଳଟିକଟ୍ ଦେଖାଇ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଗର୍ଭବତୀ ନାରୀ ସେହିପରି ଆକାଶ ତଥା ସୂର୍ଯ୍ୟଚନ୍ଦ୍ରକୁ ଅନେଇଲେ ସନ୍ତାନସନ୍ତତି ଟେରାଟେରି ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ଥାଏ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ଜନ୍ମିତ ଶିଶୁର ମୃତ୍ୟୁ ହୋଇଗଲେ ନୂଆହାଣ୍ଡିରେ ପୋତି ଦିଆଯାଏ ଓ ଏହା 'ମଟିଆ ଭଣାର' ଡୁମା ହୁଏ ବୋଲି ସମସ୍ତେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି ଗର୍ଭବତୀ ନାରୀ ଓ କୁଆଁରୀ ଝିଅର ମୃତ୍ୟୁ ହେଲେ 'ଚିରାଙ୍ଗୁଲ୍', 'ମିର୍‌ଚୁକ୍ ଡୁମା' ହୋଇଥାନ୍ତି ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ ଅଛି । ଅବିବାହିତ ଯୁବକର ମୃତ୍ୟୁ ମଧ 'ଠେଙ୍ଗା ଡୁମା' ବା 'ରକୁଆଲ୍ ରୂପ' ନିଏ ବୋଲି ଜନମାନସରେ ଧାରଣା ଅଛି ।

ଗୁରୁବାର ଦିନରେ କିମ୍ବା ଯେକୌଣସି ରାତ୍ରିରେ କାହାକୁ ଧାନଚାଉଳ ଟଙ୍କା ଦିଆଯାଇନଥାଏ । ଏହାଦ୍ୱାରା ଲକ୍ଷ୍ମୀ ଛଡ଼ା ହେବାକୁ ପଡ଼େ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ଏହିପରି ଏକ ବିଶ୍ୱାସରୁ କାହାକୁ ଖାଲି ମାଣ ମଧ ଦିଆଯାଇନଥାଏ । କାଉ ରାବିଲେ, ହାତରୁ ବାସନକୁସନ ପଡ଼ିଲେ ଘରକୁ କୁଣିଆ ଆସିବେ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ରାତିରେ ଶୋଇଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଛୋଟପିଲାସବୁ ପଡ଼ିଗଲେ ପଡ଼ିଶାର ତିନି ଘରୁ ତିନି ଢ଼ାଳ ପାଣି ଆଣି ଗାଧେଇ ଦିଆଯାଏ । ଯାତ୍ରା ସମୟରେ ପଛରୁ କେହି ଡାକିଲେ, ଖାଲି ମାଠିଆ ଦେଖିଲେ ଅଶୁଭ ହେବାର ଆଶଙ୍କା କରାଯାଏ । ସେହିପରି କେହି ଦୂର ଗାଁ ଯାଇ ଫେରିବାରେ ବିଳମ୍ବ ହେଲେ ଗୁଣିଆ ଡାକି ଗିନାଏ ତେଲରେ ଦୁଇଟି କାଠି ସାହାଯ୍ୟରେ ପ୍ରବାସୀର ଗତି ଓ ସ୍ଥିତି ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ଭଳି ଲୋକବିଶ୍ୱାସ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଦେଖାଯାଇଥାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ କଳା ବିଲେଇ ପୋଷିବା, ଡିମିରି ଫୁଲ ଦେଖିଲେ, ପେଣ୍ଡରାଗଡ଼ିଏନି ଦେବୀକୁ ପୂଜା କଲେ, ଗଛର ମଦାଙ୍ଗ ତଥା ପଥର ଲସା ପାଇଲେ ସୌଭାଗ୍ୟଶାଳୀ ଓ ସମ୍ପତ୍ତି ଲାଭ କରିବାର କଳ୍ପନା ଲୋକମାନସରେ ରହିଛି । ପୁଣି ଗୁଣିଗାରେଡ଼ି, ତନ୍ତ୍ର, ପାଙ୍ଗନ ନାଶନ ଆଦିରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି । ଏପରିକି ହାଡ଼ଫୁଟି, ମିଳିମିଳା, ବସନ୍ତର ନିରାକରଣ ପାଇଁ ଦେବଦେବୀଙ୍କ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ସାପ, ବିଛା କାମୁଡ଼ିଲେ, ଭୂତପ୍ରେତ ଧରିଲେ ଗୁଣିଆ ମନ୍ତ୍ର ମାଧମରେ ଦେହଝାଡ଼ି ସୁସ୍ଥ କରିଥାଏ । ଚୁଇନି ବା ଡାଆଣୀମାନେ ଅର୍ଦ୍ଧରାତ୍ରରେ ଅନ୍ୟ ଦେହରେ ସୂତା ଲଗେଇ ରକ୍ତ ଶୋଷି ନେବା, ତନ୍ତ୍ର ବଳରେ ଗୁଣିଆ ବାଘ ପାଲଟିଯିବା(କର୍‌ଲା ବାଗ୍) ପରି ଭୌତିକ ବିଶ୍ୱାସ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ କୃଷି କାର୍ଯ୍ୟ, ଜୀବିକା ନିର୍ବାହ ତଥା ପଶୁପକ୍ଷୀଙ୍କୁ ଆଧାର କରି ବହୁ ଲୋକବିଶ୍ୱାସ ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୋଇଥାଏ । 'ଚାଉଳଧୁଆ' ନସରିବା ଯାଏ ଏହ ଅଞ୍ଚଳରେ କେହି ଚାଉଳ ଧୋଇ ରୋଷେଇ କରିନଥାନ୍ତି । ସେହିପରି 'ଡାଣ୍ସରା' ନସରିବା ଯାଏ କ୍ଷେତରୁ ଘାସ ଉପାଡ଼ିବା, ତଳିରୁଆ, ମଇଦେବା କାର୍ଯ୍ୟ କରନ୍ତି ନାହିଁ । ଶେମି ଯାତ୍ରା, ଆମ୍ ଯାତରା ନସରିବା ଯାଏ ଶିମ୍ବ, ଆମ୍ବକୁ ଖାଦ୍ୟ ରୂପେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ ନାହିଁ । ପନିପରିବାକୁ ତର୍ଜନୀ ଦେଖେଇଲେ ସଢ଼ିଯାଏ ବୋଲି ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଶ୍ୱାସ ରହିଛି । ପେଚା ରାବିଲେ, ଚୁଲିର ନିଆଁରେ ଲୁହାଟିକେ ତତେଇଦେଲେ ପେଚା ରାବିବା ବନ୍ଦ ହୋଇଯାଏ, ଏବଂ କାଉ ଝିଟିପିଟିର ଯୁଗଳ ମିଳନ ଦେଖିଲେ ଅଶୁଭ ହୁଏ ଓ ଏହାର ପ୍ରାୟଶ୍ଚିତ ପାଇଁ ସମ୍ପର୍କୀୟମାନଙ୍କ ପାଖକୁ ମିଛ ଦୁର୍ଘଟଣା ଖବର ପଠାଯାଇଥାଏ । ଶୁକ୍ରବାର ଦିନ ଭରତିଆ ପକ୍ଷୀ ଦେଖିଲେ ଶୁଭ ହେବା, କୋକର ପରିସ୍ରା କରିଥିବା ସ୍ଥାନରେ ବାଘର ପାଦ ପଡ଼ିଲେ ବାଘର ଅନ୍ଧ ହୋଇଯିବା କଥା ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । କଦଳୀଗଛର ପାଣି କୌଣସି ସ୍ତ୍ରୀଲୋକ ଉପରେ ପଡ଼ିଲେ ସେ ଥରେ ହିଁ ସନ୍ତାନ ପ୍ରସବ କରିଥାଏ ବା 'କଦ୍ଲୀ ବାଞ୍ଜେନ୍' ହୋଇଯାଏ ବୋଲି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକେ ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି ।

୨.୩.୨.୨. ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ଓ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି : ମଣିଷର ସକଳ ଓ ଚିନ୍ତାଶକ୍ତି ଓ ମାନସିକତାର ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱରେ ଥିବା ଏକ ଅଗମ୍ୟ ଶକ୍ତିର କଳ୍ପନାରୁ ଧର୍ମଭାବନାର ସୃଷ୍ଟି । ଏହି ଧର୍ମଭାବନା ମଣିଷ ଓ ପ୍ରକୃତି ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଅତିପ୍ରାକୃତ ଶକ୍ତି ସ୍ଥାପନ କରି ବ୍ୟକ୍ତିର ବିଧି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରିତ କରୁଥାଏ ତଥା ବ୍ୟକ୍ତି ସ୍ୱାଧୀନତା ଓ ସାମାଜିକ ଏକତାର ସ୍ଥାପକ ଭାବରେ ଏହା ସାମୂହିକ ଅବଚେତନ ମନର ଅବଧାରଣାକୁ ପ୍ରକାଶ କରେ । ଧର୍ମରେ ବିଶ୍ୱାସ ବ୍ୟକ୍ତିର ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ, ସାମାଜିକ, ଓ ସାମୂହିକ ଚେତନା ତଥା ଜୀବନର ସକଳ କ୍ରିୟାକର୍ମକୁ ପରିଚାଳିତ କରି ସୁସ୍ଥତା ଓ ସମତା ଆଣେ । ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଧର୍ମ ବିଶ୍ୱାସ, ଦେବଦେବୀ, ଧର୍ମୀୟ ଆଚାର ଅନୁଷ୍ଠାନ, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ଆଦି ଧର୍ମୀୟ ଅବବୋଧକୁ ଅନୁଧାନ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଦେବଦେବୀଙ୍କୁ ମୁଖ୍ୟତଃ ମୂଳଦେବତା, ଗ୍ରାମ୍ୟଦେବତା, ପିତୃଦେବତା ଆଦି ତିନି ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ—

ମୂଳଦେବତା- ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଗୋଷ୍ଠୀଗୋତ୍ରଭିତ୍ତିକ ସମାଜରେ ପୂଜିତା ଦେବାଦେବୀ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭୂଖଣ୍ଡର ଅଧିକାରୀ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏମାନଙ୍କ ପାଲି ପଁଚୁରା ଆଦିରେ ଅନ୍ୟ ବର୍ଗର ଲୋକ ବସତି କରିପାରନ୍ତି ନାହିଁ । ଯଦି ବା କରନ୍ତି ତେବେ ପୂଜାରୀ ଓ ମୁଖିଆଙ୍କ ସ୍ୱୀକୃତି କ୍ରମେ ସଂପୃକ୍ତ ଇଷ୍ଟଦେବୀଙ୍କୁ ସ୍ୱୀକାର କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏହି ଦେବୀଗୁଡ଼ିକ ମୂଳଦେବତା ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହି ମୁଖ୍ୟ ଦେବତାଙ୍କଠୁ ମଣିଷ, ପଶୁପକ୍ଷୀ, ଗଛଲତା, ଦେବଦେବୀ, ଡୁମା ତଥା ପରିଦୃଶ୍ୟମାନ ଜଗତ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ବୁଢ଼ାରଜା, ମାଣିକେଶ୍ୱରୀ, ସମଲେଶ୍ୱରୀ, ପାଟଣେଶ୍ୱରୀ ଆଦି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ମୂଳ ଦେବାଦେବୀ ।

ଗ୍ରାମ୍ୟଦେବତା– ଆବହମାନ କାଳରୁ ଲୋକଧର୍ମ ପରମ୍ପରାରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗ୍ରାମର ଅନତିଦୂରରେ ଗ୍ରାମ ସତ୍ତ୍ୱାଧିକାରିଣୀ ଦେବାଦେବୀ କୌଣସି ବୃକ୍ଷ ମୂଳେ କିମ୍ବା ଗୁଡ଼ିରେ ପୂଜିତ ହେବାର ଦେଖାଯାଏ । ନାନା ଧର୍ମୀୟ ଅନୁଷ୍ଠାନ, କୃଷିଭିତ୍ତିକ, ପାରିବାରିକ, ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିରେ ଗ୍ରାମ୍ୟ ଦେବାଦେବୀଙ୍କ ପାଖରେ ପୂଜାନୁଷ୍ଠାନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗ୍ରାମରେ ଠାକୁରାଣୀ ଗଙ୍ଗାଦେଈ ମୁଖ୍ୟ ଦେବୀ ତଥା ମାଟି ଦେବତା ବା ଧରଣୀମାତା ମୂଳ ଅଧିଷ୍ଠାତ୍ରୀ ଦେବର ଭାବରେ ପୂଜିତା । ଏହି ଧରଣୀଦେବୀ ବା ମାଟିମା' ସକଳ ଶକ୍ତିର ଅଧିକାରିଣୀ, ସେ ଗ୍ରାମକୁ ରୋଗଶୋକରୁ ରକ୍ଷା କରିଥାନ୍ତି । ସମ୍ପତ୍ତି ଓ ଶଶ୍ୟର ରକ୍ଷାକାରିଣୀ ଦେବୀ ଭାବେ ମଧ ତାଙ୍କୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ସମ୍ପତ୍ତି ଅଭିବୃଦ୍ଧିକାରୀ ଶକ୍ତି ରୂପେ 'ପେଣ୍ଡ୍ରାଗଡ଼ିଏନ୍', 'ମହୁଲ୍ ଗଛିଏନ୍', 'ଗୋପା ଗଛିଏନ୍' ଆଦି ବୃକ୍ଷଦେବୀ, 'ଗଙ୍ଗାଦେଈ', 'ମାଏଲି', 'ଭଣ୍ଡାର ଘରିଏନ୍' ପ୍ରଭୃତି ଗ୍ରାମ୍ୟ ରକ୍ଷାକାରୀ ରୂପେ ପୂଜିତ ହୋଇଥାନ୍ତି ।

ପିତୃପୁରୁଷ– ଆତ୍ମାର ମରଣୋତ୍ତର ସ୍ଥିତିର କଳ୍ପନା ଏବଂ ବିଶ୍ୱାସରୁ ଏହି ପୁରୁଷା ଦେବତା (ପିତୃପୁରୁଷ) ପୂଜାର ଅବଧାରଣା । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ମଣିଷର ମୃତ୍ୟୁ ପରେ ବି ତା'ର ଆତ୍ମା ମରେନାହିଁ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି । ପୂର୍ବପୁରୁଷଙ୍କ ଆତ୍ମାର ଡୁମାରୂପକୁ ପରମ୍ପରା କ୍ରମେ ପୂଜା କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ବଂଶ ବା ବର୍ଗ ନିଜ ନିଜର ଦଳୀୟ, ସ୍ଥାନୀୟ ପରିଚିତି ପାଇଁ ପିତୃପୁରୁଷ ତଥା 'ପୁରୁଷା ଦେବତା'ର ପୂଜା ଆରାଧନା କରନ୍ତି । ପୁରୁଷା ଦେବତା ସମ୍ପୃକ୍ତ ବଂଶଜାତିର କର୍ତ୍ତା ରୂପେ ସଂଭାବିତ ଆପଦବିପଦରୁ ବେଳେବେଳେ ସ୍ୱପ୍ନ କିମ୍ବା ଶକୁନ ଦେଇ ରକ୍ଷା କରିଥାନ୍ତି । ପାରମ୍ପରିକ ରୀତିନୀତି, ଜନ୍ମ ବିବାହ, ମୃତ୍ୟୁ, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ ଆଦି ଶୁଭାଶୁଭ କାର୍ଯ୍ୟରେ ପୂର୍ବପୁରୁଷଙ୍କ ଡୁମାକୁ ଆବାହନ କରାଯାଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ବଂଶ, ପରିବାରରେ ଏହି ପୁରୁଷା ଦେବତା ବା ପିତୃ ଦେବାତାଙ୍କ ଅବଧାରଣା ଓ ଆରାଧନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାରେ ପର୍ବପର୍ବାଣୀକୁ ସାଧାରଣତଃ ଯାତ୍‌ରା, ତିଏର୍ କୁହାଯାଇଥାଏ । ସମସ୍ତ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ କୃଷି ଓ ଜୀବିକାଭିତ୍ତିକ ତଥା ଆମୋଦପ୍ରମୋଦ ଓ ଧର୍ମୀୟ ଭାବନାର ପ୍ରତୀକ । ଯାତ୍‌ରା ପରବକୁ ଗ୍ରାମର ସାମୂହିକ ପରମ୍ପରା ଓ ସାମାଜିକ ସଂହତିର ଅପୂର୍ବ ନିଦର୍ଶନ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଲୋକଜୀବନ ଚଳଣି ଦ୍ୱାରା ଏହି ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପରିଚାଳିତ ହୋଇଥାଏ । ଚଇତ୍ରା, ବିହନଛିନା, ଅକ୍ଷି ତୃତୀୟା, ଆଷାଢ଼ ଖେନା, ହରାଲି ଉଆଁସ, ନୂଆଖାଇ, ଡାଣ୍‌ସରା, ପୋରାଉଆଁସ, ବାଲି ଯାତ୍‌ରା, ଦଶରା, ଚାଉଳଧୁଆ ପର୍‌ବ, ଆମ୍ ଯାତ୍‌ରା, ଶେମି ଯାତ୍‌ରା, ପୁଷ୍ ପର୍‌ବ, ରାନୀ ପରବ ପ୍ରଭୃତି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ମୁଖ୍ୟ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ । କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟର ପ୍ରତ୍ୟେକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କୌଣସି ପ୍ରକାରର କାର୍ଯ୍ୟ ବହନ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ପର୍ବପର୍ବାଣୀର ପାଳନ କରାଯାଇଥାଏ । ଜମିରେ ହଳ କରିବା, ବିହନ ବାହାର କରିବା

ସମୟରେ ପାଳନ କରାଯାଉଥିବା 'ବିହିନଛିନା' ଆଦି ଏହାର ଉଦାହରଣ । ସେହିପରି ଅକ୍ଷିତୃତୀୟା ପରେପରେ ବିହନ ବୁଣିବା କାର୍ଯ୍ୟ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ । ତଳି ରୋଇବା, ଘାସ ବାଛିବା, ମଇ ବୁଲାଇବା ଏପରିକି ଧାନ ଘରକୁ ଉତ୍ପାଦିତ ଶସ୍ୟ ଆଣିବାବେଳେ ମଧ ପୂଜା କରାଯାଇଥାଏ । ଜୀବିକାର୍ଜନ ପାଇଁ, ବଣଜଙ୍ଗଲର ସୁରକ୍ଷା ପାଇଁ, ବର୍ଷା ତଥା ଫସଲ ହେବା ପାଇଁ ରୋଗପୋକ ଅପଦେବତାରୁ ରକ୍ଷା ପାଇବା ପାଇଁ 'ଡାଣ୍ସରା', 'ଚଇତ୍ରା', 'ଚଇତ ପରବ' ଆଦିର ପାଳନ କରାଯାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଫଳ, ପରିବାର ପ୍ରଥମ ସ୍ୱାଦ ମଧ ପାରମ୍ପରିକ ଉତ୍ସବ ପାଳନ ସହିତ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ 'ଆମ୍ ଯାତ୍ରା', 'ଶେମି ଯାତ୍ରା', 'ଚାଉଳଧୁଆ ପରବ' ପ୍ରଭୃତି ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପାଳନ କରାଯାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ନୂଆଖାଇ ଏ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପର୍ବ । ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଧାନ ଅମଳ କାଳରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ପର୍ବ ସମଗ୍ର ଅଞ୍ଚଳର ପାରସ୍ପରିକ ସଂହତି, ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟ ଓ ପାରମ୍ପରିକ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟକୁ ପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ ।

୨.୩.୨.୩. ପାରମ୍ପରିକ ଚିକିତ୍ସା : ବିଭିନ୍ନ ଶାରୀରିକ ଯନ୍ତ୍ରଣା, ବିପଦ ଆପଦରୁ ରକ୍ଷା ପାଇବା ପାଇଁ ଆଦିମ ସମାଜରେ ବିଭିନ୍ନ ବୃକ୍ଷଲତାର ଗୋପନୀୟ ବ୍ୟବହାର ସହିତ ଦେବାଦେବୀଙ୍କ ଆରାଧନା, ଭୂତପ୍ରେତ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ କରି ଗୁଣିଗାରେଡ଼ି ତଥା ମନ୍ତ୍ର ଚିକିତ୍ସା କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଆଧୁନିକ ଚିକିତ୍ସାର ସୁବିଧା, ଯଦିଓ ଦୁର୍ଲ୍ଲଭ ନୁହେଁ ତେବେ ବି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ସମ୍ପ୍ରତି ମଧ ପାରମ୍ପରିକ ରୀତିରେ ବିଭିନ୍ନ ରୋଗର ଚିକିତ୍ସା କରିବା ସହିତ ବିପଦ ଆପଦରୁ ରକ୍ଷା ପାଇବାପାଇଁ ଦେବାବେଦୀ, ଗୁଣିଗାରେଡ଼ି ମନ୍ତ୍ରଯନ୍ତ୍ରକୁ ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି ।

ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀ ମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଗଛର ପତ୍ରର ରସ, ଚେରମୂଳ, ତଥା ବିଭିନ୍ନ ଦ୍ରବ୍ୟ ସାହାଯ୍ୟରେ ରୋଗ ଉପଶମ କରିବାପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ଭୂଇଁ କଖାରୁ ମୂଳ, ଅରଖ ପତ୍ରର ରସ, ତୁଳସୀ, ବେଲପତ୍ର, ହଳଦୀ, ନିମ୍ବ, ଅଁଳା, ବାହାଡ଼ା, ହରିଡ଼ା, ସଜନା ଗଛର ଛେଲି, ଗାଈର ଘିଅ, ଗୋରୁଚନା ପ୍ରଭୃତିକୁ ବିଭିନ୍ନ ଜର, ରୋଗର ଔଷଧ ରୂପେ ବ୍ୟାବାହର କରିବାର ଦେଖାଯାଏ । ବସନ୍ତ, ହାଡଫୁଟି, ମିଳିମିଳା ପ୍ରଭୃତି ରୋଗରେ ଠାକୁରାଣୀ ମାଁର ପ୍ରକୋପ ବୋଲି ଠାକୁରାଣୀଙ୍କୁ ଧୂପଆଳତି ଦେଇଥାନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ ଡୁମା, ଭୂତ ଧରିଛି ବୋଲି ଗୁଣିଆ ଡାକି ତାହାର ଉପଚାର କରାଯାଇଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ରୋଗ ତଥା ଭୂତପ୍ରେତ ଏପରିକି ସନ୍ତାନ ହେବା ପାଇଁ ମଧ ମନ୍ତ୍ର ତନ୍ତ୍ରର ସାହାଯ୍ୟ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକେ ନେଇଥାନ୍ତି । ଅନେକ ସମୟରେ ପାଙ୍ଗନ ନାଶନ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ କରିବା ସହ ଏଥିରୁ ମୁକ୍ତି ପାଇବା ପାଇଁ ମଧ୍ୟ ଗୁଣିଗାରେଡ଼ିର ଆଶ୍ରୟ ନେବା ସମଗ୍ର ଅଞ୍ଚଳରେ ଦେଖାଯାଏ ।

୨.୩.୩. ପ୍ରଦର୍ଶନଶୀଳ ଲୋକକଳା : ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଅନୁଯାୟୀ ନିଜର ଆବେଗ ଓ ସାମାଜିକ ଭିତ୍ତିରୁ ମଣିଷ ନିଜ ନିଜର ନୃତ୍ୟଶୈଳୀ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରି ଏହାକୁ

ଆତ୍ମପ୍ରକାଶ ତଥା ଆମୋଦପ୍ରମୋଦର ଏକ ବିଶିଷ୍ଟ ମାଧମ ରୂପେ ଗ୍ରହଣ କରି ଆସିଛି । ସେହିପରି ଲୋକଗୀତ ଓ ଲୋକନୃତ୍ୟର ସମନ୍ୱୟରୁ ଲୋକନାଟ୍ୟର ଉତ୍ପତ୍ତି, ଯେଉଁଠି ସମ୍ପୃକ୍ତ ଗୋଷ୍ଠୀର ପୂର୍ଣ୍ଣ କଳାତ୍ମକ ପରିପ୍ରକାଶ ଘଟିଥାଏ । ଲୋକନୃତ୍ୟ ଓ ଗୀତର ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ବିକାଶ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ବିଭିନ୍ନ ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ରର ପରିବେଷଣ ଏହାକୁ ତ୍ୱରାନ୍ୱିତ କରିବା ସହ ଲୋକଧାରାର ଏହି ସୃଜନଶୀଳ ବିଭବକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିଛି । ନୃତ୍ୟ, ନାଟକ ବ୍ୟତୀତ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପାରମ୍ପରିକ କଳା ଓ ଶିଳ୍ପର ସମୁନ୍ନତ ବିକାଶ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଅତଏବ, ଏଠାରେ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବରେ ଏହିସବୁ ପ୍ରଦର୍ଶନଶୀଳ ଲୋକଧାରା ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇଛି ।

୨.୩.୩.୧. ଲୋକନୃତ୍ୟ: ଲୋକନୃତ୍ୟ ଲୋକଜୀବନର ଏକ ଅପରିହାର୍ଯ୍ୟ ଅଙ୍ଗ । ଆମୋଦପ୍ରମୋଦର ମାଧ୍ୟମ ଭାବେ ଲୋକନୃତ୍ୟରେ ମଣିଷର ଆବେଗ ଓ ମୌଳିକ ପ୍ରବୃତ୍ତିର ପରିପ୍ରକାଶ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ଏବଂ ଏହାର ଉତ୍ପତ୍ତିର ପୃଷ୍ଠଭୂମି ରୂପେ ମଣିଷର ଖାଦ୍ୟ ସଂଗ୍ରହ, କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ, କାମଭାବନା, ତଥା ଧର୍ମୀୟ ଚେତନାକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଲୋକନୃତ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ଯୁଦ୍ଧ, ମୃତ୍ୟୁ, ବିବାହ, ମିଳନ, ଶିକାର, ପଶୁପକ୍ଷୀର ଅନୁକରଣ ତଥା ହର୍ଷୋତ୍‌ଫୁଲ୍ଲ ଆବେଗର କଳାତ୍ମକ ପରିପ୍ରକାଶ । ଲୋକଜୀବନର ନିଚ୍ଛକ ପ୍ରତିଛବି, ସାମାଜିକ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ, ସାମୁହିକ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ସ୍ୱରୂପର ବିବିଧ ଚିତ୍ର ଭାବରେ ମଧ ଏଗୁଡ଼ିକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକନୃତ୍ୟର ଧାରା ସୁପ୍ରତୁଳ । ଏଗୁଡ଼ିକ ୧. ଧର୍ମ ଯାଦୁବିଶ୍ୱାସଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ, ୨. ଉତ୍ସବଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ୩. ଆମୋଦ-ପ୍ରମୋଦଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ୪. କ୍ରୀଡ଼ାଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ୫. ଜୀବିକାର୍ଜନଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ଆଦି ଭାବରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ ।[୬]

ଧର୍ମାଚାର ଓ ଯାଦୁଶକ୍ତିର କାଳ୍ପନିକ ରୂପ ତଥା କ୍ରିୟାକଳାପର ଅନୁସରଣରେ ଯେଉଁ ନୃତ୍ୟ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ତାକୁ ଧର୍ମ ଓ ଯାଦୁ ବିଶ୍ୱାସ ଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । 'ରାଣୀ ପରବ'ର 'ପରଜୁଣୀ ନୃତ୍ୟ' 'ଭୀମା କନ୍ଦେନ ନୃତ୍ୟ', 'ଝାଞ୍ଜିମଡ଼ା ନାଚ', ବାଲିଯାତ୍ରାର 'ଗୁର୍‌ମେ ନାଚ', 'ଶିରାଖେଳ' ପ୍ରଭୃତିକୁ ଏହାର ଉଦାହରଣ ଭାବେ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏହି ନୃତ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ଦେବାଦେବୀଙ୍କ ପୂଜା ଉତ୍ସବ ସମୟରେ ହିଁ ପିରବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ତଥା କାଳିସୀ ଲାଗିଥିବା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବ୍ୟକ୍ତିବିଷେଶ ହିଁ ଏହାର ନର୍ତ୍ତକ ହୋଇଥାନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ଉତ୍ସବ, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, ମାଙ୍ଗଳିକରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ନୃତ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ଉତ୍ସବଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ । 'ଘୁମୁରା', 'ବନାବାଡ଼ି', 'ଦୁର୍‌ଲା', 'ଦଣ୍ଡାରି', 'କର୍‌ମା', 'ଡାଲଖାଇ', 'ଡୁକେର୍‌ଖେଦା' ପ୍ରଭୃତି ନୃତ୍ୟ ଏସବୁର ଉଦାହରଣ । ଏହି ନୃତ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉତ୍ସବକୁ ଆନନ୍ଦ ମୁଖର କରିବା ସହିତ ପରସ୍ପର ଭାବାବେଗ ଆଦାନପ୍ରଦାନର ଏକ ସାମୂହିକ ପରିପ୍ରକାଶ ନିମନ୍ତେ ଏକ ମାଧମ ରୂପେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ ।

ଆମୋଦପ୍ରମୋଦଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ଭାବରେ 'ମାଦ୍‌ଲୀ', 'ଦଣ୍ଡାରୀ', 'ଘୁମ୍‌ରା', 'ରସର୍‌କେଲି', 'ନିଆଲିମଲି', 'ସଜନୀ', 'ବଉଲି', 'ଶୁଆନାଚ', 'ସରୁଧାନ', 'ଢାପ୍‌',

ନୂଆଖାଇ, ଦଶରା, ପୁଷ୍‌ପରବ, ଚଇତ୍ ପରବ, ବାଲିଯାତ୍ରା ଆଦି ସମୟରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା ଧାଙ୍ଗରାଧାଙ୍ଗରୀ ପ୍ରଭୃତି ନୃତ୍ୟକୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏହି ନୃତ୍ୟଗୁଡ଼ିକରେ ଯୁବକ ଯୁବତୀମାନଙ୍କ ଜୀବନ ସଖୀ ନିର୍ବାଚନ, ପ୍ରେମ ନିବେଦନ, ଟାହିଟାପରା, ରୂପବର୍ଣ୍ଣନା, ମାନ ଅଭିମାନ, ପରକୀୟା ପ୍ରୀତି, ପ୍ରେମ ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନ ସଂପର୍କିତ, ପ୍ରତିଯୋଗୀତା ମୂଳକ ଗୀତ ଗାନ କରାଯାଇଥାଏ । ମାଦଳୀ, ଦଣ୍ଡାରୀ ନୃତ୍ୟରେ କୃଷିଭିତ୍ତିକ ଜୀବନର ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟ ନୃତ୍ୟ ରୂପରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

'ବୋରିଆ', 'ହୁମୋ', 'ଜୀରା ଲବଙ୍ଗ୍', 'କଲାକୋକିଲ' ଆଦି ନୃତ୍ୟକୁ କ୍ରୀଡ଼ାଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ଭାବରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ । ଏହିସବୁ ନୃତ୍ୟରେ ଦଶ ପନ୍ଦର ଜଣ ଝିଅ ସାମ୍ନାସାମ୍ନି ଦୁଇ ଦଳ ହୋଇ ଉତ୍ତର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତରମୂଳକ ଗୀତ ଗାଇଥାନ୍ତି । ଗୋଟିଏ ଦଳ ଗୀତ ଗାଇ ଦୁଇ ପାହୁଣ୍ଡ ଆଗେଇ ଯାଇ ଗୀତ ସରିବା ପରେ ପୁଣି ପଶ୍ଚାଦ୍‌ଗତିରେ ଫେରି ଆସନ୍ତି, ଠିକ୍ ସେହିଭଳି ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ମୂଳକ ଗୀତ ଗାନ କରିଥାଏ । ଦୀର୍ଘ ସମୟ ଧରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଭିତ୍ତିକ ଗୀତର ପ୍ରତିଯୋଗୀତା ଚାଲେ । ସେହିପରି ଜୀବିକାର୍ଜନଭିତ୍ତିକ ନୃତ୍ୟ ଭାବରେ 'ମୁଡ଼୍‌ତୋପୁ', 'ଘୋଡ଼ା ନାଚ', 'ଲେଟ୍‌ଚଘା(ବାଉଁଶରାଣୀ)', 'ସିଂଗବଜା ନାଚ', 'ଜାନୁଘଣ୍ଟ ପର୍ଶୁରାମ' ଆଦି ନୃତ୍ୟକୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ । ମଣିଷର ନୃତ୍ୟ ନହୋଇଥିଲେ ମଧ ବିଭିନ୍ନ ଢଗ, ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନଭିତ୍ତିକ କଥା କହି ମାଙ୍କଡ଼କୁ ନଚେଇ ଅର୍ଥ ଉପାର୍ଜନ କରୁଥିବା 'ମାଙ୍କଡ଼ନାଚ'କୁ ମଧ ଏହାର ଅନ୍ତର୍ଗତ କରାଯାଇପାରେ ।[୭]

୨.୩.୩.୨. ଲୋକନାଟକ: ଧର୍ମୀୟ ଉତ୍ସବ ଅନୁଷ୍ଠାନ, କର୍ମ ସଂପୃକ୍ତ ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ, ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆଖ୍ୟାନର ଅଭିନୟାତ୍ମକ ବର୍ଣ୍ଣନା, ତଥା ଆମୋଦ ପ୍ରମୋଦର ପ୍ରକ୍ରିୟାରୁ ଲୋକନାଟକର ଉଦ୍ଭବ ଓ ବିକାଶ । ମୁଖ୍ୟତଃ ପୌରାଣିକ ଓ କିମ୍ବଦନ୍ତୀମୂଳକ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଲୋକନାଟକର ବିଷୟବସ୍ତୁ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ ମଝିରେ ମଝିରେ ପ୍ରସଙ୍ଗକ୍ରମେ ସମକାଳୀନ ସାମାଜିକ ସମସ୍ୟା, ତଥା ବିଭିନ୍ନ ଘଟଣାବଳୀକୁ ଏଥିରେ ଅଭିନୟର ରୂପ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଲୋକନାଟକରେ ପରିମିତ ଗଦ୍ୟ ସଂଳାପ ସହିତ ଗୀତ ଓ ନୃତ୍ୟର ସୁନ୍ଦର ସମନ୍ୱୟ ଘଟିଥାଏ । ଏହା ସହିତ ସମ୍ମିଳିତ ଯନ୍ତ୍ର ସଙ୍ଗୀତର ମଧ ଗୁରୁତ୍ୱ ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଲୋକନାଟକର ରଚନା ଶୈଳୀ ସାବଲୀଳ, ସ୍ୱତଃସ୍ଫୁର୍ତ୍ତ ଓ ସର୍ବଜନବୋଧ୍ୟ । କଥାବସ୍ତୁ, ଅନେକ ସମୟରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ଜଣାଥିଲେ ମଧ ମଞ୍ଚ ଉପରେ ସେମାନେ ତା'ର କଳାତ୍ମକ ରୂପାୟନ ଦେଖିଥାନ୍ତି । ଲୋକନାଟକର ଦର୍ଶକମାନେ କେବଳ ମୂକ ଦର୍ଶକ ନୁହନ୍ତି ନାଟକର ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପରୋକ୍ଷ ଓ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଭାବରେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି । ସର୍ବୋପରି ଏଗୁଡ଼ିକ ମୁକ୍ତାକାଶ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକନାଟକର ଆଦ୍ୟ ସଙ୍କେତ 'ଦଣ୍ଡଯାତ୍ରା', 'ଚଇତ ପରବ ନୃତ୍ୟ', 'ଚନ୍ଦନ ଯାତ୍ରା', 'ଜାନୁଘଣ୍ଟ ପର୍ଶୁରାମ', 'ଭୀମାକନ୍ଦେନ୍‌ବିବାହ', 'ଗଉର ବାଡ଼ି ନୃତ୍ୟ',

'ଟୋକୀପରବକାଳୀନ ନୃତ୍ୟ', 'ଆଦିବାସୀ ବିବାହ' ଉତ୍ସବରେ ବରପାତ୍ରର ଶିକାର ଅଭିନୟ ଆଦି ନୃତ୍ୟାତ୍ମକ ଓ ଅଭିନୟାତ୍ମକ କ୍ରିୟା ପରି ଧର୍ମୀୟ ଉତ୍ସବ ଅନୁଷ୍ଠାନ ମଧରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।[୮] ଏହା ବ୍ୟତୀତ, ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଝିଅ ମାନଙ୍କର କ୍ରୀଡ଼ାଗୀତ, ଲୋକଗୀତ, ବୋଲି, ପ୍ରଶ୍ନ-ଉତ୍ତର ଗୀତ ସଂଳାପ ତଥା ଅଭିନୟାତ୍ମକ ରୀତିର ଅନୁସରଣ ମଧ କରିଥାଏ । ଏ ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକ ନାଟକଗୁଡ଼ିକୁ ଯାତ୍ରା, ଲୀଳା, ସୁଆଙ୍ଗ ଏହିପରି ତିନି ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ । ଯାତ୍ରା ନାଟକ ଗୀତ ତଥା ଗଦ୍ୟ ସଂଳାପର ସମ୍ମିଶ୍ରଣରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହାର ବିଷୟବସ୍ତୁ ପୌରାଣିକ ତଥା କିମ୍ବଦନ୍ତୀ ମୂଳକ ହୋଇପାରେ । ତେବେ, ମନୋରଞ୍ଜନ ନିମିତ୍ତ ଏଥିରେ ବିଭିନ୍ନ ହାସ୍ୟରସ ମୂଳକ, ସାମାଜିକ ଘଟଣା ମଧ ଅଭିନୀତ ହୋଇଥାଏ । ବହୁ ଚରିତ୍ରର ସମାଗମରେ ଏହି ଲୋକନାଟକ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବିଭବ ପରି ମୁକ୍ତାକାଶ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ 'ଦଣ୍ଡନାଟ', 'ସୁଲୋଚନା ହରଣ', 'ଚନ୍ଦ୍ରାବଳୀ ହରଣ', 'ନୀଳେନ୍ଦ୍ରୀ ହରଣ', 'କଂସ ବଧ', 'ମେଘନାଦ ବଧ', 'ରାବଣ ବଧ', 'ହାରାବତୀ ହରଣ', 'ଅର୍ଜୁନ କଳା ହରଣ' ପ୍ରଭୃତି ନାଟକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ଲୋକନାଟକରେ ମୁଖ୍ୟତଃ ଦେବଦେବୀ ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପୌରାଣିକ ବିଷୟ ବସ୍ତୁର ବର୍ଣ୍ଣନା ଓ ଅଭିନୟ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହୋଇଥାଏ । ଅତଏବ, ଲୀଳାରେ ସାଧାରଣ ଅଧିକ ଆବେଗଧର୍ମୀ ବର୍ଣ୍ଣନା, ପାତ୍ରପାତ୍ରୀଙ୍କ ବେଶ ସଜ୍ଜାରେ ଆଡ଼ମ୍ବର ତଥା ରାଗ ରାଗିଣୀର ପ୍ରୟୋଗରେ ଅଧିକ କୁଶଳତା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଗଦ୍ୟର ପ୍ରୟୋଗ ଏଥିରେ ପ୍ରାୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ନାହିଁ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୀଳାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ 'ରାମଲୀଳା', 'ଅଲେଖ ଲୀଳା', 'ଭାରତ ଲୀଳା', 'ରାସ ଲୀଳା', 'ଗୋବିନ୍ଦଚନ୍ଦ୍ର ଲୀଳା' ପ୍ରଭୃତିକୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ ।

ସୁଆଙ୍ଗ ଲୋକନାଟକ ପରମ୍ପରାର ଏକ ବିଶେଷ ବିଭବ । ଲୀଳାପରି ଏହା ମଧ୍ୟ ଗୀତାତ୍ମକ ଓ ନୃତ୍ୟ ସଙ୍ଗୀତ ସମ୍ବଳିତ ପରିବେଷଣ । ଏହାର ଭାଷା ସହଜ ଏବଂ ସର୍ବ ଜନବୋଧ୍ୟ । ସାଧାରଣତଃ ଦେବଦେବୀଙ୍କ ପବିତ୍ର ମହିମା ପ୍ରଖ୍ୟାପନ ହୋଇଥାଏ ସୁଆଙ୍ଗରେ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ 'ଲକ୍ଷ୍ମୀ ସୁଆଙ୍ଗ', 'ତ୍ରିନାଥମେଳା ସୁଆଙ୍ଗ' ପ୍ରଭୃତି ସୁଆଙ୍ଗ ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୋଇଥାଏ ।

୨.୩.୩.୩. ପାରମ୍ପରିକ ଶିଳ୍ପକଳା: ଲୋକକଳା ଓ ଶିଳ୍ପ ଲୋକ ସମାଜର ସାମୂହିକ ଭାବଧାରାର ଏକ କଳାତ୍ମକ ଶୈଳ୍ପିକ ପରିପ୍ରକାଶ । ଏକ ସାମଗ୍ରିକ ଚେତନାବୋଧର ନିର୍ଯ୍ୟାସ ଲୋକକଳା ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରକାଶ ପାଇଥାଏ । ସାମାଜିକ ଉତ୍ସବ, ଧର୍ମୀୟ ରୀତିନୀତି, ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନ ଜୀବିକାର ଅନୁଭବ ଓ ଆବଶ୍ୟକତାରୁ ଏସବୁର ସୃଷ୍ଟି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକକଳା ଓ ଲୋକଶିଳ୍ପର ସମୃଦ୍ଧ ପରମ୍ପରା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏଗୁଡ଼ିକୁ ସାଧାରଣତଃ ଚିତ୍ରକଳା, ବୟନଶିଳ୍ପ, ପଥର କାଠ ବାଉଁଶ କାରୁକାର୍ଯ୍ୟ, ବାସନ କୁସନ, ଅଳଙ୍କାର ଆଦି ବିଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସମ୍ବଲପୁର ଜିଲ୍ଲାର ବିକ୍ରମଖୋଲ, ଭଲାପଗଡ଼, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ମାଣିକମଡ଼ା, ଉଷାକୋଠି ; କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାର ଯୋଗୀମଠ, ଡ଼ୋକରୀ ଚଁଚ୍‌ରା ପ୍ରଭୃତି ଗୁମ୍ଫାଚିତ୍ର ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଚିତ୍ରକଳାର ପ୍ରାଚୀନତମ ପରମ୍ପରାର ନିଦର୍ଶନ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଜାତି ଜନଜାତି ଗୃହସଜ୍ଜା ତଥା ଗୃହାଙ୍ଗନର ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ମୃତ୍ତିକା ରଂଗ, ପିଠଉରେ ଘରକାନ୍ଥରେ ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପୁଣି ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ନାରୀମାନେ ସ୍ୱ-ଅଙ୍ଗରେ ଚିତା କୁଟେଇ ହେବା ପରଂପରା ଅଛି । ମଞ୍ଜୁଆତି ପତ୍ର, ହରଗଉରା ଫୁଲର ପ୍ରଲେପରେ ମଧ୍ୟ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ନାରୀମାନେ ଗୋଡ଼, ହାତ, ଆଂଗୁଳିରେ ବିଭିନ୍ନ ଚିତ୍ର ଅଂକନ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ବ୍ରହ୍ମପୁରର ଦକ୍ଷିଣପାଟ, ମାଣିଆବନ୍ଧ ଶାଢ଼ୀ, କେନ୍ଦ୍ରାପଡ଼ାର ଗୁଳନଗରୀ ଲୁଗା ପରି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସମ୍ବଲପୁର, ବରପାଲି, ସୋନପୁର, ବରଗଡ଼, ଓ କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାର ଚିଚୈଗୁଡ଼ାର ସମ୍ବଲପୁରୀ ଶାଢ଼ୀ, ଲୁଙ୍ଗି, ଗାମୁଛାର ସୁଖ୍ୟାତି ଏହି ଅଂଚଳର ପାରଂପରିକ ବୟନ ଶିଳ୍ପ ଧାରାକୁ ପ୍ରମାଣିତ କରେ । ଅଧୁନା ଲୁପ୍ତ ପ୍ରାୟ ଗଣା ବା ଡ଼ମ୍‌ମାନଙ୍କର ତନ୍ତବୁଣା 'ଯୋଡ଼ିଲୁଗା' ବା 'ଡମ୍ କପଟା' ମଧ୍ୟ ଏଇ ବୟନଶିଳ୍ପର ପାରଂପରିକତାକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପଥର କାଠ ବାଉଁଶ ଆଦିରେ ବିଭିନ୍ନ ମୂର୍ତ୍ତି ଓ ନିତ୍ୟ ବ୍ୟବହାର୍ଯ୍ୟ ଗୃହପୋକରଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ବାଉଁଶର ଚଟୁ, ବେଲା, ପାଛିଆ, ଝାପି, କୁଲା, ଟୋକେଇ (ଛେଟ୍‌ନା); କାଠର ଖଟ କବାଟ, ବାକ୍ସ ଆଦି ବିଭିନ୍ନ ଗୃହପୋକରଣ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ମୃର୍ତ୍ତିକା ଶିଳ୍ପର ଟେରାକୋଟା ତଥା ବିଭିନ୍ନ କାରୁକାର୍ଯ୍ୟ ମଧ୍ୟ ଏହି ଅଂଚଳରେ କଳାତ୍ମକ ପରିପ୍ରକାଶକୁ ପ୍ରମାଣ କରେ । ଏହି ଅଂଚଳର ଜାତି ଓ ଜନଜାତିମାନେ ଧାନ ତଥା ଧାନ କେଣ୍ଡାରେ ବିଭିନ୍ନ କାରୁକାର୍ଯ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତୁତି କରି ଗୃହ ସଜାଇବା ଦେଖାଯାଏ । ପାରଂପରିକ ଭାବରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଅଳଙ୍କାର, ମୃର୍ତ୍ତିକା ପାତ୍ର ଏହି ଅଂଚଳର ଲୋକସମାଜରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । କଡିରିଆ, ବଂଦରିଆ, ଖଗଲା ପ୍ରଭୃତି ଅଳଙ୍କାର ଗୋଡ଼ପାଇଁ; ଅଣ୍ଟାପାଇଁ ଗୁନ୍‌ସି, କାନ ପାଇଁ କାନଫୁଲ, ଡ଼ଣି, ନାକଫୁଲ, ଗୁନା, ଝରାଗୁନା; ଖୋସା ପାଇଁ ଚାଏଁରିମୁଡ଼ି ; ହାତପାଇଁ ବଳା, ଖଡୁ, ଜୀରାମୁଦି ହେଉଛି ଏହି ଅଂଚଳର ପାରଂପରିକ ଅଳଙ୍କାର । ହାଣ୍ଡି, ଭଣା (ବଡ଼ ମାଠିଆ), ଗରିଆ(ଛୋଟ ମାଠିଆ), ତେଲେନ୍(ଢାଙ୍କୁଣୀ), କନ୍‌ଜି(ଡେକ୍‌ଚି ଆକାରର ଛୋଟ ମାଟିପାତ୍ର) ପ୍ରଭୃତି ପାରମ୍ପରିକ ମୃତ୍ତିକା ପାତ୍ର ଏହି ଅଂଚଳରେ କୁମ୍ଭାରମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ ହୋଇ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଲୋକକଳା ଓ ଶିଳ୍ପ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଶିଳ୍ପ ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟ ତଥା କଳାତ୍ମକ ସୃଜନଶୀଳତା ତଥା ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଜୀବନର ଚିତ୍ରକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବା ସହିତ ଏ ଅଂଚଳର ଲୋକ ସମାଜର ପାରମ୍ପରିକ ଐତିହ୍ୟ ଓ ଅବବୋଧ ପାଇଁ ଅବଧାରଣା ଦେଇଥାଏ ।

୨.୩.୩.୪. ପାରମ୍ପରିକ ବାଦ୍ୟ: ଲୋକନୃତ୍ୟ ଓ ନାଟକ ସହିତ ଲୋକବାଦ୍ୟ ଓତଃପ୍ରୋତ ଭାବରେ ଜଡିତ । ବିଭିନ୍ନ ଧର୍ମାଚାର ତଥା ସାମାଜିକ ଉତ୍ସବ ବିବାହ, ବ୍ରତ, ଜନ୍ମ,

ମୃତ୍ୟୁ, ଓ ପର୍ବପର୍ବାଣୀରେ ମଧ୍ୟ ଲୋକବାଦ୍ୟର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଅଛି । ବିଭିନ୍ନ ଦେବାଦେବୀ ପୂଜା ଓ ପାରିବାରିକ ରୀତିନୀତି ସମୟରେ ଲୋକବାଦ୍ୟ ପରିବେଷଣ କରିବା ଏହି ଅଂଚଳର ଏକ ପାରଂପରିକ ରୀତି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଗଣା ବା ଡମ୍ ଜାତିର ଲୋକେ ଲୋକବାଦ୍ୟକାର ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ସେମାନେ ପାରଂପରିକ ନୀତିରେ ପୁରୁଷାନୁକ୍ରମେ ଏହାର ପରିବେଷଣ କରିଆସୁଛନ୍ତି । ଲୋକବାଦ୍ୟରେ ନିଷାନ୍, ମହୁରୀ, ଢୋଲ୍, ତାସା, ଝାଂଜ୍, ତ୍ରିବିଡ଼ି ପ୍ରଭୃତି ବାଦ୍ୟଯଂତ୍ର ବାଦନ କରାଯାଇଥାଏ । ଗଉଡ଼ମାନେ ତାଙ୍କ ପ୍ରଜାତିକ ଗାଥା ଗାନ କଲାବେଳେ 'ବାଂଶ' (ବାଉଁଶରେ ତିଆରି ଏକ ପ୍ରକାର ବାଦ୍ୟଯଂତ୍ର) ବଜାଇଥାନ୍ତି । ଏଥିସହିତ ଲୌକିକ ରୀତିରେ ନିର୍ମିତ 'ବ୍ରହ୍ମବୀଣା' ମଧ୍ୟ ବାଦନ କରାଯାଏ । 'ରାମକାଠି' ଓ 'ସାଡ଼ିକି' ବଜାଇଥାନ୍ତି । ସେହିପରି 'ଡମ୍ବରୁ' ବାଦନ ସହିତ ଡମ ମାନଙ୍କର ପ୍ରଜାତିକ ଗାଥା ଗାନ କରାଯାଇଥାଏ । ଭୂୟାଁମାନେ ତାଙ୍କର 'ଚାଙ୍ଗୁ ନୃତ୍ୟ' ସମୟରେ 'ଚାଙ୍ଗୁ' ବାଦ୍ୟଯଂତ୍ରର ବ୍ୟବହାର କରୁଥିବାବେଳେ କନ୍ଧମାନେ 'ଢାପ୍' ବାଦ୍ୟର ତାଳେ ତାଳେ ନୃତ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି ଯାହା ଢାପ୍‌ନୃତ୍ୟ ଭାବରେ ପରିଚିତ । ମହିମା ଧର୍ମାବଲମ୍ବୀମାନେ ଭଜନ ଗାନ କଲାବେଳେ ଖଞ୍ଜଣି ବାଦନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଦେବୀଦେବତାଙ୍କ ପୂଜା ଆରାଧନା ସମୟରେ ମଧ୍ୟ ଏକ ପ୍ରକାର ବିଶେଷ ବାଦ୍ୟ ଧୂନକେଲ (ଧନୁ ଓ କୁଲାରେ ନିର୍ମିତ) ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଅଂଚଳରେ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଲୋକନୃତ୍ୟ 'ଘୁମୁରା'ରେ ମଧ୍ୟ ନିଷାନ୍, ମହୁରୀ, ଢୋଲ ସହିତ ବିଶେଷ ବାଦ୍ୟଯନ୍ତ୍ର 'ଘୁମୁରା'ର ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ।

୨.୪. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ଲୋକନୃତ୍ୟ, ଲୋକ ନାଟକ, ଲୋକକଳା ଓ ଶିଳ୍ପ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ୍ୟ ଲୋକଧାରାର ମୂଖ୍ୟ ଉପାଦାନ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ମନୋରଂଜନ ନିମନ୍ତେ ତଥା ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ, ପରିବେଷଣ ସହିତ ପ୍ରତିଯୋଗୀତା ହୋଇଥାଏ । ନାରୀ, ପୁରୁଷ, ଆବାଳ ବୃଦ୍ଧ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ ଏହାର ପରିବେଷଣ କରିଆସୁଛନ୍ତି । 'ବାଟି', 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଛୋର୍', 'ପିତୁ' ଆଦି ବିଭିନ୍ନ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ (Outdoor)ର କ୍ରଡ଼ା ତଥା 'ବାଗଛେଲ', 'କସାଡ଼ି', 'ଛକା', 'ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍', 'ଖୁଟିଘିଚା' ପ୍ରଭୃତି (Indoor) କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଂଚଳର ଶିଶୁ କିଶୋରମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେବା ସହିତ 'କାଚ କଉଡ଼ି', 'ଭାଲୁମତେନ୍', 'ପୁଚି', 'ହୁମୋ', 'ବଉଲି' ପ୍ରଭୃତି ଗୀତ ଆଧାରିତ ଲୋକକ୍ରୀଡା ନାରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ତଥା ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିର ପାଳନ ସମୟରେ ମଧ୍ୟ 'ବାଟି', 'ଗେଡ଼ି', 'ମୁଦି ଲୁକେନ୍', 'କୁଣିଖେଲ' ଆଦି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରାଯାଏ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ, 'ଗଉରବାଡ଼ି', 'ଗଣ୍ଠି ଗଣନା' ପ୍ରଭୃତି ପ୍ରଜାତିଭିତ୍ତିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଏହି ଅଂଚଳରେ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଏହି ପୁସ୍ତକରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନ କରାଯାଉଥିବାରୁ ପରିବର୍ତ୍ତୀ ଅଧ୍ୟାୟମାନଙ୍କରେ ଏହାର ବିଭାଗୀକରଣ, ବର୍ଣ୍ଣନା, ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଅବଧାରଣା ଓ ଉପଯୋଗୀତା ସଂପର୍କରେ

ସବିଶେଷ ଆଲୋଚନା କରାଯିବା ସହିତ ପରିବେଷଣ ପଦ୍ଧତି ଓ ସଂଚରଣ ମାଧ୍ୟମ ସଂପର୍କରେ, ଓ ଏଥିରେ ଥିବା ବାଚିକ ବା ସାହିତ୍ୟିକ ଉପାଦାନ (literary element)ର ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଛି ।

୨.୫. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଲୋକଧାରାକୁ ଏଠାରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଭୌଗୋଳିକ ପରିବେଶ, ଜନଜୀବନ, ତଥା ସାମାଜିକ, ଧାର୍ମିକ, ଓ ଆର୍ଥନୀତିକ ପ୍ରସ୍ଥିତି ସହିତ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରାଗଲା । ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଧ୍ୟୟନ ପ୍ରସଙ୍ଗରେ ଏହା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧ୍ୟାୟରେ ଏହି ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ସଂଜ୍ଞା, ବିଭାଗୀକରଣ, ଓ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବାର ପ୍ରଚେଷ୍ଟା କରାଯାଇଛି ।

୧. କାଣ୍ ବା ଶରକୁ ଝିଅଟିର ବର ରୂପେ ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଉଥିବାରୁ ଏହି ପ୍ରଥାକୁ 'କଣାବରା' ବା 'କଣାବରି' ରୂପେ ନାମିତ କରାଯାଇଥିବାର ଅନୁମାନ କରାଯାଏ। ଆଦିବାସୀ ସଂପ୍ରଦାୟ ବ୍ୟତୀତ ଗଉଡ଼, ତେଲୀ, ମାଳୀ, କୋଷ୍ଟା, ଲୋହରା, ଭୁଲିଆ ଆଦି ଜାତିରେ ମଧ ଏହି 'କଣାବରା' ପ୍ରଥା ରହିଛି। ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବେ କିମ୍ବା ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଭାବେ ପାଞ୍ଚ ସାତ ଜଣ ଝିଅଙ୍କୁ ଏକାଠି ମଧ କଣାବରା କରାଯାଇଥାଏ।

୨. ଦେବତାଙ୍କ ଗୁଣ ବା ମହିମା ପ୍ରଖ୍ୟାପନ କରୁଥିବାରୁ ଏମାନଙ୍କୁ 'ଦେବଗୁନିଆ' କୁହାଯାଏ। ଏମାନେ ଏକ ଭାଟ ଜାତି। ଘରଘର ବୁଲି ପୁରାଣ ଗାଥା ଆଦି ଗାଇ ଭିକ୍ଷାବୃତ୍ତି କରି ଏମାନେ ପେଟ ପୋଷିଥାନ୍ତି।

୩. ଗଉଡ଼ମାନଙ୍କ ଭାଟ 'ଘୋଗିଆ', ଗଣ୍ଡମାନଙ୍କର ଭାଟ 'ପରଘନିଆ', ଡମମାନଙ୍କର 'ବିରଥିଆ' ଏହିପରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଜାତିର ଭାଟ ଅଛନ୍ତି।

୪. ଗାଈ ଦୁହିଁଲାବେଳେ ଗାଈ, ବାଛୁରୀ ଓ ଗଉଡ଼ ଏ ତିନି ଜଣଙ୍କ ଆଖି ମିଶି ଛଅ (ଛଡ଼ ନୟନ) । ଗୋଡ଼ଗୁଡ଼ିକ ଗଣିଲେ ଦଶ ଚରଣ । ଜିଭ ତିନୋଟି ପୁଣି ଗଉଡ଼, ଗାଈ ଓ ବାଛୁରୀର ତିନୋଟି ମୁଖ ସହିତ କ୍ଷୀର ଠେକିର ଗୋଟିଏ ମୁହଁ ମିଶି ଚାରି ମୁଖ ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ସଂଜ୍ଞା, ବିଭାଗୀକରଣ, ଓ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

୩.୧. କ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ଲୋକ କଳା, ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିପ୍ରକାଶ । ଏକ ଐତିହାସିକ, ସାମାଜିକ, ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଅବରୋଧ ରୂପେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାଚୀନକାଳରୁ ମାନବ ଜୀବନ ସହ ସମ୍ପର୍କିତ । ଏହାକୁ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ଭାବରେ ମଧ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପୂର୍ଣ୍ଣତଃ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ କୌଶଳ ପ୍ରସୂତ । ଅନ୍ୟ କଳାତ୍ମକ ପରିପ୍ରକାଶ ପରି ଏହା କେବଳ ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟବୋଧ ତଥା ମାନସିକ, ରୁଚିବାଚକ ନୁହେଁ, ଦୈହିକ ଓ ମାନସିକ ବିକାଶ ପାଇଁ ମଧ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ । ସଂଗୀତ, ନୃତ୍ୟ, ଚିତ୍ରକଳା ପରି ଏହା ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କଳା ହୋଇଥିବାରୁ ସ୍ଥାନ ଭେଦରେ ବିଭିନ୍ନ ଗୋଷ୍ଠୀ ମଧରେ ଏହାର ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ରୂପ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ପରଂପରାଗତ ପ୍ରକ୍ରିୟା । ଅତଏବ ଏହାର ଆୟୋଜନ ସବୁବେଳେ ପାରଂପରିକତାକୁ ଅନୁସରଣ କରିଥାଏ । ଏହାର ପରିଚୟ ସ୍ଥାନୀୟ, ପ୍ରତିବେଶୀ ସହାବସ୍ଥିତ ଗୋଷ୍ଠୀ ମଧରେ ସୀମିତ । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ମଧ ସବୁବେଳେ ସୁପ୍ରସ୍ତୁତ ଖେଳପଡ଼ିଆ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇନଥାଏ । ସୁବିଧା ମନେକରୁଥିବା ଯେକୌଣସି ପରିସରକୁ ଏଥିନିମନ୍ତେ ଉପଯୋଗ କରାଯାଇଥାଏ । ଓଡ଼ିଶାର ଭୌଗୋଳିକ ପରିବେଶକୁ ଆଧାର କରି ଦେଖିଲେ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡ଼ା (Outdoor game) ନିମନ୍ତେ ବିଶେଷତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ଓ ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ବା ଗୃହପ୍ରାଂଗଣ କ୍ରୀଡ଼ା (Indoor game) ନିମନ୍ତେ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣକୁ ହିଁ କ୍ରୀଡ଼ାଭୂମି ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରକୃତି ଓ ପରିବେଶ ଲବ୍ଧ ସାମଗ୍ରୀ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଉପକରଣ । ଏହାଛଡ଼ା ବିନା କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣରେ ମଧ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ପରିମାପ ପାଇଁ ପୃଥକ ଭାବରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସୂଚନାଙ୍କ ବା ମାନଦଣ୍ଡର ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇନଥାଏ । ଅନେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବିଜିତ ଦଳ ବା ଖେଳାଳୀ ପରାଜିତ ଦଳ ବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ଦଣ୍ଡବିଧାନର ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଦଣ୍ଡବିଧାନ ପାଇଁ କୌଣସି ଆନୁଷ୍ଠାନିକ ବା ଶୃଙ୍ଖଳାବଦ୍ଧ ନୀତିନିୟମ ନଥିଲେ ମଧ ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି ଏହି ବ୍ୟବସ୍ଥାକୁ ତ୍ୱରାନ୍ୱିତ କରିଥାଏ । ସେହିପରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ପାଇଁ ମଧ କୌଣସି ଲିପିବଦ୍ଧ ନୀତିନିୟମ ନଥାଏ । ସାମଗ୍ରିକ ଭାବେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାର ଆନୁଷଙ୍ଗିକ ନିୟମ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା

ହିଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରାଯାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଗୋଟାଏ ପୀଢ଼ିରୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପୀଢ଼ିକୁ କେତେବେଳେ ଅବିକଳ ଭାବେ ତ କେତେବେଳେ ସାମାନ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସହିତ ଗତି କରିଥାଏ । ଅତଏବ, ଏହାର ଆରମ୍ଭ କେଉଁଠି ଜାଣିବା ସହଜ ସାଧ ନୁହେଁ ।

୩.୨ . ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଜ୍ଞା ଓ ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅବଧାରଣା ଓ ଆୟୋଜନ ଅନେକତଃ ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ ଖେଳାଳୀ ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ କୌଣସି ବିଧିବଦ୍ଧ ନିୟମ ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ପ୍ରକ୍ରିୟା ଓ ପରିଣତି ସ୍ଥଳବିଶେଷରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ମଧ ହୋଇପାରେ । କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁର ଆନୁଷଙ୍ଗିକ ନିୟମ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହିଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ହୋଇଥାଏ । ଦଳର ସଂରଚନା ମଧ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ତଥା ବିଧବଦ୍ଧ ନୁହେଁ । ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଦଳବଦଳ ଅନାୟାସରେ କରାଯାଇପାରେ । ଏପରିକି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ହ୍ରାସ ପାଇଲେ ସୁଦ୍ଧା ସମବେତ କ୍ରୀଡ଼ାର ନିୟମାବଳୀରେ କୌଣସି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ । ଅତଏବ, ପରିସ୍ଥିତି ଓ ପରିବେଶ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ ନୀତିନିୟମ ମଧରେ ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ସହିତ ପରଂପରାକ୍ରମେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବା ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକୁ ନିମ୍ନୋକ୍ତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ :

୧ . ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଦିବସର ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ, ଏପରିକି ଖରାଦିନେ ଜହ୍ନରାତିରେ ମଧ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ସାରଣୀ - ୨) ।

୨ . ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ଅବସର ଥାଏ । ସାନ ସାନ ପିଲାଙ୍କଠୁ ଆରମ୍ଭକରି ବୟସ୍କ ନାରୀ ପୁରୁଷ ସମସ୍ତେ ନିର୍ବିଶେଷରେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାଆନ୍ତି । ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଯାହା ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ— 'ବାଗଛେଲ୍', 'କସାଡ଼ି; ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମଧ ସ୍ଥଳ ବିଶେଷରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ ।

୩. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ତେବେ ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଙ୍ଗଣ, ଗୃହ ପ୍ରାଙ୍ଗଣ, ବୃକ୍ଷମୂଳ, ପୋଖରୀ ଜଳ ଆଦି ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନକୁ ମଧ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କ୍ରୀଡ଼ା ମାନଙ୍କରେ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ସାରଣୀ-୩) ।

୪ . ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ, ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନ ଜୀବିକା ଓ ସଂପୃକ୍ତ ପରିବେଶକୁ ଆଧାରିତ କରିଥାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ହାଟବିକା', 'ମାଛଧରା', 'କାଠଯିବା', 'ମାଛସରେ ଘିନ'

ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନ ଜୀବିକାକୁ ଅନୁସରଣ କରୁଥିବାବେଳେ, 'ଚାଷବାସ', 'ଘରବନାବା' ପ୍ରଭୃତିରେ କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଅନୁକରଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

୫. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ବ୍ୟବହୃତ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକ ସ୍ଥାନୀୟ ଲବ୍ଧ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକୁ ନିଜେ ତିଆରି କରିଥାନ୍ତି (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ସାରଣୀ-୩) ।

୬. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ସୀମିତତା ନଥାଏ 'କାଟ୍ କଉଡ଼ି', 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍' ପରି ସୀମିତ ଖେଳାଳୀଙ୍କଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ହାତମାଗି ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରେ । ଏଥିରୁ ସୂଚିତ ହୁଏ ଯେ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତିର ବା ଦଳର ଏକାଧିକାର ମଧରେ ସୀମିତ ନୁହଁ ।

୭. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଚାଲିଥିବାବେଳେ ମଧ କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଆସିଲେ, ତାହାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାମିଲ କରିନିଆଯାଇପାରେ । ଏହା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସହଭାଗିତା ତଥା ପାରସ୍ପରିକ ପ୍ରୀତିକୁ ସୁଦୃଢ଼ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୮. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅନେକ ସମୟରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ 'ପାଞ୍ଜୋ' ଖେଳାଳୀଭାବେ ଏକକାଳୀନ ଦୁଇ ଦଳପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବାର ସୁଯୋଗ ମଧ ପାଇଥାଏ । ଏହାର ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ରେଡାଡୁଡୁ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ନିଆଯାଇପାରେ ।

୯. ପ୍ରାୟ ଦଳଗତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ 'ମାଇ'କୁ ଆଧାରିତ କରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ଅତଏବ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ'ର ଭୂମିକା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । 'ମାଇ' ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁଦେଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମସ୍ତଙ୍କୁ 'ମାଇ'ର ଭୂମିକାରେ ଅବତୀର୍ଣ୍ଣ ହେବାକୁ ପଡ଼େ, ଯାହା ଏକ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନରେ ସମସ୍ତଙ୍କ ସହଭାଗିତାକୁ ସୂଚିତ କରେ ।

୧୦. ଉଭୟ ବାଚିକ ଓ ନୈର୍ବାଚିକ ମାଧମରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରାଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ସୁବିଧା ଅନୁଯାୟୀ ଯେକୌଣସି ମାଧମକୁ ଏଥିପାଇଁ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।

୧୧. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଥରେ ଆୟୋଜିତ ହେଲାପରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପରିସମାପ୍ତି ହୁଏ ନାହିଁ । ଏହାର ପୁନଃପରିବେଷଣ ସର୍ବତ୍ର ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ବେଳେବେଳେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କୌଣସି କାରଣରୁ ସ୍ଥଗିତ ହୋଇ ରହିଗଲେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ବା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦିନରେ ସେଇଠୁ ପୁଣିଥରେ ଆରମ୍ଭ କରାଯାଇପାରେ ।

୧୨. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟସୀମା ନଥାଏ । ଏହା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ । ବେଳେବେଳେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦିନ ପାଇଁ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ସ୍ଥଗିତ ରଖାଯାଇଥାଏ, ଓ ସେହି ପରିବେଷଣରେ ପୂର୍ବଦିନର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନଥିଲେ ବି ଅନାୟାସରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

୧୩. କେବଳ ମନୋରଂଜନ କିମ୍ବା ଶାରୀରିକ ବ୍ୟାୟାମ ନୁହେଁ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ

ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରେ ସଂସ୍କୃତି ସହିତ ଓତଃପ୍ରୋତଃ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଏହା ବି ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ ।

୧୪. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ବେଳେବେଳେ ଏହାକୁ ଛନ୍ଦମୟ ତଥା ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିବା ପାଇଁ ତ କେବେକେବେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ପାଇଁ ଏକପଦୀ ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ମଧ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ।

୧୫. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବିଭିନ୍ନ ଅଂଚଳରେ ବିଭିନ୍ନ ନାମରେ ଅଳ୍ପବହୁତ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଶୈଳୀରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଗୋଟିଏ ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟ ଅଂଚଳରେ ମଧ ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବିଭିନ୍ନ ରୂପ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

୧୬. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟ ନୀତି ନିୟମ ଲିପିବଦ୍ଧ ନଥାଏ । ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ନେଇ ଏଥିରେ ସମ୍ୟକ ଅଦଳବଦଳ କରିବାର ଅବସର ମଧ ଥାଏ । ତଥାପି ଏହାର ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ କୌଣସି ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇନଥାଏ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଅନାୟାସରେ କରାଯାଇପାରେ ।

୧୭. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ସମୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ ଅନ୍ୟମନସ୍କ କରିବା ପାଇଁ ସାଥୀ ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ମନ୍ତବ୍ୟ ତଥା ଦୃଷ୍ଟି ଆକର୍ଷଣ କଳାଭଳି ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ଓ ଏଥିପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ସାମୁହିକ ସ୍ୱୀକୃତି ଥାଏ ।

୧୮. ପ୍ରତିଯୋଗୀତାମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ବିଜିତ ଦଳ ବା ଖେଳାଳୀ ପରାଜିତ ଦଳ ବା ଖେଳାଳୀ ପ୍ରତି ଦଣ୍ଡବିଧାନ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି ଦଣ୍ଡବିଧାନକୁ ବିନା ଦ୍ୱିଧାରେ ଗ୍ରହଣ କରିନେବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଦିଗ ।

୧୯. ନାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଉଦ୍ଧିଷ୍ଟ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପୁରୁଷମାନେ ବା ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଝିଅପିଲାମାନେ ମଧ ବେଳେବେଳେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ଜନିତ ଲିଙ୍ଗଗତ ପାର୍ଥକ୍ୟ ପ୍ରାୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେନାହିଁ । ତେବେ, ଶାରିରୀକ ଦକ୍ଷତା ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିବା କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା କେବଳ ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ ।

୨୦. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର 'ବୋରିଆ' 'ହୁମୋ' ପରି ନୃତ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ୍ୟ କ୍ରୀଡ଼ା ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି ଏହାର ପ୍ରତିଯୋଗୀତାମୂଳକ ଆୟୋଜନ କରାଯାଏ ।

୨୧. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଦଳଗୁଡ଼ିକ ଅଣଆନୁଷ୍ଠାନିକ ଅର୍ଥାତ୍ ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତ ନୁହେଁ । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ହିଁ ଏହା ଗଠିତ ହୋଇଥାଏ । ଅନେକ ସମୟରେ ଦୁଇ ଦଳ ଭିତରେ ଖେଳାଳୀ ଅଦଳବଦଳ ମଧ ଅନାୟାସରେ କରାଯାଇପାରେ ।

୨୨. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ବେଳେବେଳେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ତଥା ରା' ନେବା ପାଇଁ

ବିଭିନ୍ନ ଗୀତର ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକର ପୁନଃପୌନିକ ଆବୃତ୍ତି କରାଯାଇଥାଏ ।

୨୩. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବେଳେବେଳେ ଏକ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ତଥା ଧର୍ମୀୟ ଆବଶ୍ୟକତାର ପରିପୂରକ ଭାବରେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମାଜର ରୀତିନୀତି ତଥା ପରମ୍ପରାକୁ ପରିପୁଷ୍ଟ କରିବା ସହିତ ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠା ଦେଇଥାଏ । ଏହାର ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ଭୀମା ବିହା', ବା 'ବାଲିଯାତ୍ରା' ସମୟରେ ବାର ଭାଇ ଭୀମାଙ୍କ 'ବାଟି' ଖେଳ ଓ 'ସପ୍ତପୁରୀ ଅମାବାସ୍ୟା'ରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା 'ଗେଡ଼ି' ଖେଳକୁ ନିଆଯାଇପାରେ ।

୩.୩. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ବିଭାଗୀକରଣ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଉଭୟ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ ଓ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ନାରୀ ପୁରୁଷ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ବେଳେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ଉଭୟଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏକତ୍ର ମଧ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ସଂଗୀତ ଓ ନୃତ୍ୟ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ବହୁଳ ପ୍ରଦର୍ଶନ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ଓ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ସମୟରେ ଅନେକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଶୈଳୀ ତଥା କର୍ମମୟ ଜୀବନକୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ାର ରୂପ ଦେଇଥାନ୍ତି । ବୃକ୍ଷ ଉପରେ, ଜଳାଶୟ ମଧରେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବାବେଳେ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ 'ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ଶୈଳୀ'କୁ ଆଧାର କରିଥାଏ ।

ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍‌ମାନେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ଶାରିରୀକ ଦକ୍ଷତା ମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା, ଅନୁକରଣ ମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା, ଆମୋଦ ପ୍ରମୋଦ କ୍ରୀଡ଼ା, ତଥା ଅକ୍ଷକ୍ରୀଡ଼ା ବା ଗୁଟିଖେଳ (Dice game) ଭାବରେ ବିଭାଗୀକରଣ କରିଛନ୍ତି (Gump 1955, 435) । ନୃତ୍ୟଗୀତ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ା, ଶାରିରୀକ ଦକ୍ଷତାମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା, ଆମୋଦ ପ୍ରମୋଦ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଭୃତି ଭାବରେ ମଧ ବିଭାଗୀକରଣ କରାଯାଇଛି (Avedon 1971, 421) । ତେବେ, ଆଲୋଚନାର ସୁବିଧା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏଠାରେ ସାମାଜିକ, ପାରିବେଶିକ, ତଥା କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରକୁ ଆଧାର କରି ବିଭାଗୀକରଣ କରାଯାଇଛି । ଏହି ଆଧାରକୁ ଭିତ୍ତିକରି ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ବିଭାଗୀକରଣ ନିମ୍ନୋକ୍ତ ଭାବରେ କରାଯାଇପାରେ—

୧. ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା : 'କେଲିବାଡ଼ି', 'କାଏଦୀ', 'କୁଲବ୍ ନଟୁ', 'କକୁଡ଼ା ଗାଲି', 'ଖୁଟିଘିଚ୍ଚ', 'ଗୋଡ଼ି ବେଟେନ୍' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କେବଳ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ହିଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ସାରଣୀ- ୧) । ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ ପ୍ରଶସ୍ତ ତଥା ମୁକ୍ତ ପରିବେଶର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିବାରୁ ଏସବୁର ପରିବେଷଣ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ମଧରେ ସଂଭବ ନୁହେଁ । ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ କେବଳ ପ୍ରଶସ୍ତ ପରିବେଶ ନୁହେଁ, ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଏକ ବିଶାଳ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ । ଉଦାହରଣ

ସ୍ୱରୂପ 'କେଲିବାଡ଼ି'ର ପରିବେଷଣରେ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ କେଲି ମାରି ମାରି ଦୂରକୁ ନେବା ପାଇଁ ପ୍ରଶସ୍ତ କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର ଦରକାର କରିଥାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ପ୍ରଶସ୍ତ ହେଲେ ମଧ କେଲି ମାରିବା ପାଇଁ ସୁବିଧା ହୋଇନଥାଏ । ଅତଏବ, ଏହି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପଡ଼ିଆ, ଧାନ ଖଳା, ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଙ୍ଗଣ, ଝଙ୍କାଳିଆ ବୃକ୍ଷମୂଳ, ତଥା ଗୋଚର ପଡ଼ିଆ ନିକଟସ୍ଥ ପଥର ଚଟାଣ ପ୍ରଭୃତି ସ୍ଥାନରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡିକ ସାଧାରଣତଃ ପୁଅ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ 'ବୋରିଆ', 'ହୁମୋ', 'ଭାଲୁମତେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କିଛି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡ଼ା ଝିଅମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମଧ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଏହି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେପରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ସମଗ୍ର ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ସେହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ହିଁ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ 'ଫୁଇଟ୍', 'ପଦମ୍ ଫୁଲ', 'ଛିପି ମରା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଳାଶୟକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ବିଭିନ୍ନ ପରିବେଶକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବିନିଯୋଗ କରାଯାଉଥିବାରୁ ଏଗୁଡ଼ିକୁ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ବା ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣ ମଧରେ ପରିବେଷଣ କରିବା ସମ୍ଭବ ହୋଇନଥାଏ ।

୨. ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା : 'କସାଡ଼ି', 'କାଁଚ କଉଡ଼ି', 'ବାଗଛେଲ୍', 'ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍', 'ଆଁଗଟି ପୁଟେନ୍', 'କନ୍ଦା ଘିଚେନ୍' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ମଧରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ସାରଣୀ-୧) । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ସ୍ୱରୂପ ପରିସରରେ କିମ୍ବା ବସିଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ କରାଯାଇପାରୁଥିବାରୁ ଏ ସବୁର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣକୁ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ପରିସର ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ବା ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ସାଧାରଣତଃ ଝିଅପିଲା ତଥା ନାରୀମାନେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅନେକ ସମୟରେ ଏହା ଘର ବାରଣ୍ଡାରେ ହିଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଘରର ଛୋଟ ଛୋଟ କାମ ମଧ ଏମାନଙ୍କୁ କରିବାକୁ ଅବସର ମିଳିଥାଏ । ଉଦାହରଣ ଭାବେ 'କାଁଚ କଉଡ଼ି' ର ପରିବେଷଣକୁ ନିଆଯାଇପାରେ । କ୍ଷେତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନ ସମୟରେ ଦେଖାଯାଇଛି, ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଖେଳାଳୀ ଚୁଡ଼ି ଚଳେଇ ଦେଇ ଭାତ ଫୁଟିଲାଣି କି ନାହିଁ, ତଥା ଡାଲି ପାଇଁ ପାଣି ବସେଇଦେବା ଆଦି କାର୍ଯ୍ୟ ମଧ କରିଥାନ୍ତି, ପୁଣି ନିଜ ପାଳି ଆସିଲେ ଦାନ ପକେଇ ଚୁଡ଼ି ଚଳେଇ ଥାନ୍ତି । ଝିଅପିଲାମାନେ ଏକାସାଙ୍ଗରେ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ସାଙ୍ଗକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରିବାର ସୁବିଧା ଥିବାରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଆୟୋଜିତ କରିବା ସେମାନଙ୍କୁ ସୁବିଧାଜନକ ହୋଇଥାଏ ।

ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ପରି ବିସ୍ତୃତ ନୁହଁ, କ୍ରୀଡ଼ାଘର ଓ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ବସି ପାରିବା ଭଳି ସ୍ଥାନ ମିଳିଗଲେ ଏହା ସହଜରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରିଥାଏ । କେବଳ ଘର ବାରଣ୍ଡା ନୁହେଁ 'ଖମ୍‌ଖମାଲୋ' ପରି ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମଗ୍ର ଗୃହ (ଗାଈଶାଳ)କୁ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । 'ଆଁଗଟି ଫୁଟେନ୍', 'କନ୍ଦା ଘିଚେନ୍' ଭଳି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ଅପେକ୍ଷା ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ଏମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସୁରକ୍ଷିତ ମନେ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡିକ ପରିବେଷଣ କରିବାରେ ସେମାନେ ମଧ ନିଜକୁ ସୁରକ୍ଷିତ ମନେ କରିଥାନ୍ତି ।

୩. ନାରୀମାନଙ୍କଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା: 'କସାଡ଼ି', 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'ପୁଚି', 'ନାକ୍ ଚିମ୍‌କେନ୍', 'ବେଟେଙ୍ଗ୍', 'ରୁଡ଼ି ଖେଲ୍', 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'ଛକା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କେବଳ ନାରୀମାନେ ହିଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । 'ପୁଚି', 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'ବେଟେଙ୍ଗ୍' ଖେଳ ସାଧାରଣତଃ ଅପ୍ରାପ୍ତବୟସ୍କ ଝିଅମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ବେଳେ 'କସାଡ଼ି', 'କାଚ୍‌କଉଡ଼ି', 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'ଛକା' ପ୍ରଭୃତି ଖେଳରେ କୌଣସି ବୟସ ସୀମା ନଥାଏ । କିଶୋରୀଠୁ ମଧବୟସ୍କା ମହିଳା ଯାଏଁ ସମସ୍ତେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ନାରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସୀମିତ ପରିବେଶ ତଥା ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣ ମଧରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ ନାରୀମାନଙ୍କୁ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ବେଶ୍ ସହଜ ହୋଇଥାଏ । 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'ପୁଚି' ପରି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ନାରୀମାନଙ୍କୁ ଶାରୀରିକ ଭାବେ ଶକ୍ତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଶାରୀରିକ ଦକ୍ଷତା ଆବଶ୍ୟକତା କରୁଥିବାରୁ ଏହି ସବୁ କ୍ରୀଡ଼ାରେ କିଶୋରୀମାନେ ସାଧାରଣତଃ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ମଧାହ୍ନ ଭୋଜନ ସାରିବା ପରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । 'ଭାଲୁମତେନ୍' ଅବିବାହିତ ଯୁବତୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଗ୍ରାମ ବର୍ହିସ୍ଥ ଏକ ବୃକ୍ଷମୂଳରେ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଏହି ଯୁବତୀମାନେ ଏକାନ୍ତ ଭାବରେ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି 'ବୋରିଆ', 'ବଉଲୀ' ପାଇଁ ମଧ ଗ୍ରାମବର୍ହିସ୍ଥ ଏକ ପ୍ରାନ୍ତରର ଅବଶ୍ୟକତା ଥାଏ ।

ଯୁବତୀ କିଶୋରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ପୁଚି', 'ଭାଲୁ ମତେନ୍', 'ମାଛ୍‌ସରେ ଘିନ', 'ବୋରିଆ', 'ହୁମୋ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଗୀତର ସଂଯୋଜନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ଗୀତର ସଂଯୋଜନା ପୁଅ ପିଲାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା

କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏବଂ ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ାମାନଙ୍କରେ ମଧ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ସାମଗ୍ରିକ ଭାବେ ଏତିକି କୁହାଯାଇପାରେ ଯେ, ସମସ୍ତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ନାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଅବସର ମିଳିଥାଏ।

୪. ପୁରୁଷମାନଙ୍କଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଛୋଟ ପିଲାଙ୍କଠୁ କିଶୋର ତଥା ବୟସ୍କମାନଙ୍କୁ ମଧ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ। 'ବାଟି', 'ପିତୁ', 'ସୂତାଲୁକେନ୍', 'ପତ୍ରା', 'ଖାଡ଼ିଲମାନି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଳ୍ପବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ବେଳେ 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଖୁନ୍ତା', 'ଗୁପ୍‌ଚି', 'ଗୁଇଁଟା', 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ହାଡ଼ବାନ୍ଦୋ', 'ଖୁଟିଘିଗ୍ର', 'ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍', 'ଦୁଧଭାର୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମଧ ଆୟୋଜିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ।

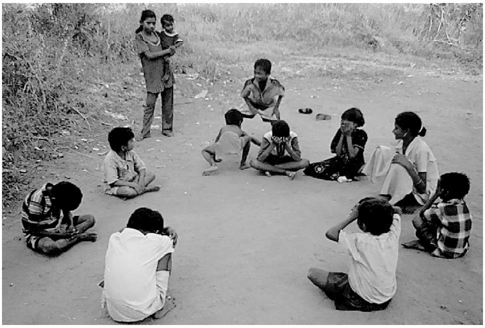
ପୁରୁଷମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଅନେକାଂଶରେ ଶାରୀରିକ ଦକ୍ଷତାର ଆବଶ୍ୟକତା କରିଥାଏ। 'ହାଡ୍‌ବାନ୍ଦୋ', 'କେଲିବାଡ଼ି' ପରି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଖଣ୍ଡିଆ ଖାବରା ହେବା ସହିତ ଆଘାତ ପାଇବାର ସମ୍ଭାବନା ମଧ ଥାଏ। ସେହିପରି 'ଗୁଡୁ', 'ରେତାଡୁଡୁ' ଭଳି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଶାରିରୀକ ଦକ୍ଷତା ସାଙ୍ଗକୁ ସମୟ ସାପେକ୍ଷ ମଧ, ଏଣୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଝିଅପିଲାମାନେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିବା ସମ୍ଭବ ହୋଇନଥାଏ।

ପୁରୁଷମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଅନେକ କ୍ରୀଡ଼ାସାଧାରଣତଃ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା କାରଣ, ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଗୃହ ପ୍ରାଙ୍ଗଣର ପରିବେଷଣ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟତ୍ର ପରିବେଷଣ କରିବାର ଅବସର ପାଇଥାନ୍ତି। ତେବେ, 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'କାଁଚ୍ କଉଡ଼ି', 'କସାଡ଼ି' ଭଳି କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ଦ୍ୱିପହରରେ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ କିମ୍ବା ଗାଈଆଳ ପିଲାମାନେ ଗୋଠ ଜଗିବା ସମୟରେ ବିରକ୍ତିକର ସମୟର ଅପନୋଦନ ପାଇଁ ଏଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ମଧ କରିଥାନ୍ତି।

ପୁରୁଷମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଦିବସର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ। ତେବେ, 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଗୁଡୁ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବର୍ଷାଋତୁରେ ବହୁଳ ଭାବରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ। କାରଣ, ଓଦା ମାଟିରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ସହଜ ହୋଇଥାଏ। ଏପରିକି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଝିପିଝିପି ବର୍ଷା ସମୟରେ ମଧ ଅନାୟାସରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି ଓ ଆନନ୍ଦ ଉପଭୋଗ କରିଥାନ୍ତି।

୫. ଉଭୟ ନାରୀ ପୁରୁଷଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ସାଧାରଣତଃ ଛୋଟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ। 'କାଠ୍‌ଡ଼ା ଚୋର୍', 'କୁର୍‌କୁରେନ୍', 'କଂଦାଘିଚେନ୍', 'ଆଂଗ୍‌ଟି ଫୁଟେନ୍', 'ଘାସ୍-କି-ପଦା', 'ଛୁଟି-କି-ପାରା', 'ଡାଂଗଲୁକେନ', 'ପତରା', 'ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍', 'ଛେଲ୍‌ଚୋରୀ', 'ରାବଣ୍‌କୁକୁଡ଼ା', 'ଖପ୍‌ରିବେଟାନି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ।

ସେହିପରି, 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'କାଚକଉଡି' 'କସାଡି', 'ଛକା' ସାଧାରଣତଃ ନାରୀ ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିଲେ ମଧ ପାରିବାରିକ ପରିସରରେ ବେଳେବେଳେ ନାରୀପୁରୁଷ ଏକତ୍ର ପରିବେଷଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପୁଅମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁର ବିରକ୍ତିକର ମଧାହ୍ନରେ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ ବୃକ୍ଷମୂଳରେ ତଥା ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । 'ଭାଲୁମତେନ'ରେ ଜଣେ ମାତ୍ର ଯୁବକ ଓ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଅବିବାହିତା ଯୁବତୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍', 'ଛୋର୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ମଧ କିଶୋର କିଶୋରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମିଳିତ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।



ରୁମାଲଚୋରୀ : ପୁଅ ଓ ଝିଅପିଲାଙ୍କ ପରିବେଷଣ

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ନାରୀପୁରୁଷଙ୍କ ମିଳିତ ଆୟୋଜନ ଉଭୟଙ୍କ ମଧରେ ଥିବା ଦୂରତା ତଥା ଭିନ୍ନତାକୁ ଦୂର କରିବା ସହିତ ଏକ ସୁସ୍ଥ ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କ ଗଠନ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ମିଳିତ ଆୟୋଜନର ଫଳସ୍ୱରୂପ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ନାରୀ ପୁରୁଷ ମଧରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ ତଥା ଲିଙ୍ଗଗତ ବୈଷମ୍ୟ ଦେଖାଯାଏ ନାହିଁ କହିଲେ ଅତ୍ୟୁକ୍ତି ହେବ ନାହିଁ ।

ପରୁଷମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ନାରୀମାନେ ମଧ ଆୟୋଜନ କରିବାରେ କୌଣସି ବାଧା ନଥାଏ । ଅନେକ ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଗୁଡୁ', 'ରେତାଗୁଡୁ' ଭଳି କ୍ରୀଡ଼ା ଗୁଡ଼ିକକୁ କିଶୋରୀମାନେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅତଏବ, ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ନାରୀର ଅଂଶଗ୍ରହଣରଅବସର ଏମାନଙ୍କପ୍ରତି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଥିବା ସ୍ୱାଧିନତା ଓ ପ୍ରାଧାନ୍ୟତାକୁ ସୂଚୀତ କରେ ।

୬. ଗୀତ ଓ ନୃତ୍ୟ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର 'ହୁମୋ', 'ବଉଲି', 'ବୋରିଆ', 'କଲା କୋକିଲ', 'ଜୀରାଲବଙ୍ଗ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଗୀତ ଓ ନୃତ୍ୟ ସହିତ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । 'ରେତାଗୁଡୁ', 'ସରିଗୁଡୁ', 'ଧରାନିଗୁଡୁ', 'ବୋହୂଚ୍ଚୋରୀ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ରା' ନେବା ପାଇଁ ଏକପଦୀ ଗୀତ ସବୁ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ବେଳେ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ପରିଶିଷ୍ଟ- ୨) ପୁଚି ଖେଳରେ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାକୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ ତଥା ଉତ୍ସାହଜନକ କରିବା ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ଏକପଦୀ ଗୀତ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ପରିଶିଷ୍ଟ- ୨) । ତେବେ, ବିନା ଗୀତରେ ମଧ ପୁଚି ଖେଳ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ନୃତ୍ୟଗୀତ ଆଧାରିତ ଏହି 'ବୋରିଆ, 'ହୁମୋ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଏକ ଏକ ନୃତ୍ୟ ପରିବେଷଣ ମାତ୍ର । ତେବେ, ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ପାଖରେ ଏହା ଖେଲ୍ ବା ଖେଳ ଭାବରେ ପରିଚିତ । ପ୍ରଥମଦଳ ଖେଳାଳୀ ପଦଟିଏ ଗୀତ ଗାଇ ସାମାନ୍ୟ ଅଣ୍ଟାକୁ ହଲାଇ ପଛକୁ ପାହୁଣ୍ଡେ ଫେରିଗଲା ପରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ ସେହିପରି ପ୍ରଥମ ଦଳର ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ସେହି ଗୀତର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ଦେଇଥାନ୍ତି ।

ଏହି 'ବୋରିଆ', 'ହୁମୋ' ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରାମ ବହିଃସ୍ଥ ମହୁଲ, ଶାଳ ଗଛମୂଳେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଆଦିବାସୀ ଅଧ୍ୟୁଷିତ ଅଞ୍ଚଳମାନଙ୍କରେ ଆଦିବାସୀ ଯୁବତୀମାନେ ସାରା ଦିନର କର୍ମବ୍ୟସ୍ତତାରୁ ମୁକୁଳି ସନ୍ଧ୍ୟାରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । କେବଳ ନୃତ୍ୟ ଆୟୋଜନ ଅପେକ୍ଷା କ୍ରୀଡ଼ା ବା ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ଆୟୋଜନ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଅନେକ ଆନନ୍ଦ ଦେଇଥାଏ ଓ ଏହା ଉପଭୋଗ୍ୟ ବି ହୋଇଥାଏ ।

'ରେତାଡୁଡୁ', 'ସରିଗୁଡୁ', 'ବୋହୂଗ୍ଭେରୀ', 'ପୁଚି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ନିମନ୍ତେ ତଥା ରା' ନେବା ପାଇଁ ଅନେକ ଛୋଟ ଛୋଟ ଏକପଦୀ ଗୀତ ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାକୁ ତ୍ୱରିତ କରିବା ସହିତ ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିଥାଏ । ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନକାରୀ ହେବା ସହିତ ଲୋକଗୀତ ପରିବେଷଣର ଅଭ୍ୟାସକୁ ମଧ ବଜାୟ ରଖିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକଗୀତ ଲୋକଧାରାର ଏକ ସୃଜନଶୀଳ ଓ ବଳିଷ୍ଠ ବିଭବ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀ ଏହି ଧାରାକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଆପଣେଇ ନେବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ ଓ ଚିତ୍ତାକର୍ଷକ କରିପାରିଛି ।

୭. ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ଓ ପର୍ବପର୍ବାଣୀମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା : ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ତଥା ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀମାନଙ୍କରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି ଅଂଚଳର ବିଶେଷ ଗଣପର୍ବ 'ନୂଆଖାଇ' ଓ 'ଦଶହରା'ର ବାସିଦିନ ମାନଙ୍କରେ 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଗୁଡୁ', 'ଖୁଟିଘିଚା', 'ହାଁଣି ଗ୍ଭେପେନ୍', 'ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି ରଥଯାତ୍ରା ତଥା ଆଷାଢ଼ ଶୁକ୍ଳପକ୍ଷ ଦ୍ୱିତୀୟା ଦିନଠାରୁ ସପ୍ତପୁରୀ ଅମାବାସ୍ୟା ଯାଏଁ 'ଗେଡ଼ି' ଏବଂ କାର୍ତ୍ତିକ ଶୁକ୍ଳପକ୍ଷ ଦଶମୀ ଠାରୁ ମାଘ ଶୁକ୍ଳପକ୍ଷ ଦଶମୀ ମଧରେ ମଗଧା ଗଉଡ଼ମାନେ 'ବାଡ଼ିଖେଲ୍' ର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । 'ଭୀମାବିହା' ପାଳନ କରାଯାଉଥିବା ସମୟରେ ମଧ ବାରଭାଇ ଭୀମା 'ବାଟି' ଖେଳିବାର ପ୍ରଥା ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ରହିଛି । ସେହିପରି ବିବାହ ଉତ୍ସବରେ ବର ଓ କନ୍ୟା 'ମୁଦି ଲୁକେନ୍' ଖେଳିବାର ପରମ୍ପରା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ଉତ୍ସବ, ଅନୁଷ୍ଠାନ, ତଥା ସାମାଜିକ ମିଳନରେ ଲୋକଧାରାର ପରିବେଷଣ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଜନଜୀବନରେ ସାଧାରଣତଃ ଦୁର୍ଲ୍ଲଭ ନୁହେଁ । ଏଣୁ, ଲୋକଗୀତ, ଲୋକନୃତ୍ୟର ପରିବେଷଣ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣକୁ ମଧ ଏହି

ଅଞ୍ଚଳରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ । ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ପର୍ବ ପାଳନ ସମୟରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଏକ ସାମାଜିକ ଅମୋଦ ପ୍ରମୋଦର ମାଧମ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ନୃତ୍ୟ, ଗୀତରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ସାମୂହିକ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ଦେଖାଯାଏ । ସେହିପରି ବାହାଘରରେ ବରକନ୍ୟାର 'ମୁଦିଲୁକେନ୍' ଏକ ସାମାଜିକ ଆବଶ୍ୟକତା, ଏକ ପାରଂପରିକ ରୀତିନୀତି । 'ଭୀମା ବିହା'ରେ ବାଟି ଖେଳିବା ମଧ ଏକ ଧାର୍ମିକ ଆବଶ୍ୟକତା, ବାର ଭାଇ ଭୀମାଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ ଏହି ଅନୁଷ୍ଠାନର ଏକ ଅବିଭାଜ୍ୟ ଅଙ୍ଗ ଏହି ପରିବେଷଣରୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଜନଜୀବନରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମହତ୍ୱ ତଥା ଗୁରୁତ୍ୱ ଅନୁଭବ କରିହୁଏ । ସେହିପରି 'ଗେଡ଼ି', 'ବାଡ଼ିଖେଲ୍' ଏକ ଧର୍ମୀୟ ଆବଶ୍ୟକତା ସଂପୃକ୍ତ ଅନୁଷ୍ଠାନରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ପବିତ୍ର ଭାବରେ ବି ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । 'ଗେଡ଼ି', 'ବାଡ଼ିଖେଲ'ର ପରିବେଷଣ ଶୁଭ ଓ ସଫଳତାକୁ ଆଣିଦିଏ ବୋଲି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଥିବା ସାଂସ୍କୃତିକ ବିଶ୍ୱାସ ଏହି ସବୁ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାମୂହିକ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ପାଇଁ ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଜନଜୀବନରେ ଲୋକଧାରା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବିଭବ ନୃତ୍ୟ, ଗୀତ, ଗଳ୍ପ, ପ୍ରବାଦ ପ୍ରବଚନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମଧ ଆଦର ରହିଛି ।

୮. ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା : ସାଧାରଣ ଜନଜୀବନର ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର କର୍ମକୁଶଳତାକୁ ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀମାନେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ରୂପ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଂତି । 'କୁଣିକାଚି'ରେ ଘର ତିଆରି କରିବା, ରଂଧାବଢ଼ା, ଗୃଷବାସ ଠାରୁ ବିବାହ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଅନୁକରଣାତ୍ମକ ରୂପାନ୍ତରଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । 'ମାଷ୍ଟର୍‌ଖେଲ୍' 'ନାକ୍‌ଚିମ୍‌କେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ମଧ ବିଭିନ୍ନ ଅଂଗଭଂଗୀର ଅନୁକରଣକୁ ଆଧାର କରି ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହିପରି 'ଚିହିରାକୁଟା', 'ମାଛଧରା' କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ପାରମ୍ପରିକ କର୍ମକୁଶଳତାର ଅନୁକରଣାତ୍ମକ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାମାଜିକ ତଥା ଅନୁଷ୍ଠାନ ତଥା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ପୂର୍ବାନୁଭୂତିର ପରିପ୍ରକାଶ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାମାନଙ୍କରେ ବିଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ତଥା ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ କାଳ୍ପନିକ ତଥା ସାଙ୍କେତିକ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । 'ଘର୍ ବନାବା' କିମ୍ବା 'କୁଣିକାଚି'ରେ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ତଥା ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀର ଅନୁକରଣାତ୍ମକ ପରିବେଷଣ ସହିତ ସୃଜନଶୀଳତାର ପରିପ୍ରକାଶ ମଧ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଅଳ୍ପ ବୟସର ଶିଶୁ, କିଶୋର କିଶୋରୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ସାମାଜିକ ପୃଷ୍ଠପଟ୍ଟ ସହ ପରିଚିତ ହେବା ସହିତ ଭବିଷ୍ୟତରେ ଏକ ସାମାଜିକ ଜୀବନ ଜୀଇଁବାର କଳା କୌଶଳକୁ ଆୟତ୍ତ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ାମାନଙ୍କଠାରୁ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଭିନ୍ନ । ଏହା ଏକ ସାମୂହିକ ତଥା ସାମାଜିକ ଜ୍ଞାନ ଓ କୌଶଳ ଆଦାନ ପ୍ରଦାନର ମାଧମ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଅଙ୍ଗାଭିନୟ ମଧ

ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନମାନଙ୍କର ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଓ ଅଭିନୟାତ୍ମକ ପରିବେଷଣ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ମୁଖ୍ୟ ଅଙ୍ଗ, ଏହା ଅସ୍ୱୀକାର କରାଯାଇନପାରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ କିଏ ହାରିବ ବା ଜିତିବ ନୁହେଁ ବରଂ କିପରି ସଫଳ ଭାବେ ଏକ ଅନୁଷ୍ଠାନକୁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ ତାହା ହେଉଛି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସଂପର୍କ ଓ ଚରିତ୍ରର ସଫଳ ରୂପାୟନ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଆମେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଯେ ସମାଜର ଏକ ଦର୍ପଣ, ଏହା ଏହି ସବୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରୁ ସହଜରେ ଅନୁମେୟ କରାଯାଇପାରେ ।

୯. ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା: 'ପୁଠାପୁଡ଼େନ୍' ମାଛସରେ ଘିନ', 'କାଠ୍ୟିବା, ବା 'ଟଙ୍କିଆଛନେ ଦିଅ', 'ଆମର୍ ଡଙ୍ଗର୍ ବଛୁ ବଛୁ', 'ବହଦିଅ ସମଧେନ୍', 'ବନକ୍ ବାଏର୍', 'ହାଟ୍‌ବିକା', 'ଡାଲିମ୍ବ ଖେଲ୍' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାଧାରଣତଃ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀର ବର୍ଣ୍ଣନା ଓ ଏହାର ଅଭିନୟାତ୍ମକ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନା ସାଧାରଣତଃ ଗଦ୍ୟାତ୍ମକ ହେଲେ ମଧ ଏହା କୋମଳ ଛନ୍ଦଯୁକ୍ତ ଓ ଶୃତି ମଧୁର ହୋଇଥିବାରୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିଥାଏ । ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପରିବେଷିତ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଉଭୟ ପୁଅ ପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି, ବେପାର ବାଣିଜ୍ୟ, ଘରକରଣା, ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀକୁ ଆଧାର କରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଗୀତ ଓ ନୃତ୍ୟ 'କୁଣିକାଚି' ବା 'ଘର୍‌ବନାବା' ପରି ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା ଭଳି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରତିଯୋଗୀତାମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା ନହେଲେ ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଏହାର ବହୁଳ ଆୟୋଜନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରି ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ମଧ ଥରେ ପରିବେଷିତ ହେଲା ପରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଇଚ୍ଛା ଉପରେ ପୁଣିଥରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ । ତେବେ, ପରବର୍ତ୍ତୀ ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଦଳର ଭୂମିକା ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇଥାଏ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, ପ୍ରଥମ ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ପୁଅର ମା'ଦଳ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିଥିଲେ ଦ୍ୱିତୀୟ ପରିବେଷଣରେ ସେମାନଙ୍କ ଝିଅର ମା'ଦଳ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । କେବଳ ବର୍ଣ୍ଣନା ନୁହଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଅଙ୍ଗାଭିନୟ ବି କରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ବର୍ଣ୍ଣନା ସାଙ୍ଗକୁ ଯଥା ସମ୍ଭବ ସଫଳ ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀ ବେପାର ବାଣିଜ୍ୟ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ପ୍ରଭୃତି ଅନେକ ଆୟାମ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବା ସହ ଏସବୁ କ୍ଷେତ୍ର ସଂପର୍କରେ ଯଥେଷ୍ଟ ଜ୍ଞାନ ଲାଭ କରିବାର ଅବସର ପାଇଥାନ୍ତି ।

୧୦. ଜଳାଶୟ ମଧରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା : ବନ୍ଧ ବା ପୋଖରୀମାନଙ୍କରେ ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀମାନେ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । 'ଛିପିମରା' ପାଣି ଉପରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବାବେଳେ 'ଫୁଇଟ୍' ଖେଳ ପାଣି ଭିତରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଗାଧୁଆ ତୁଠ ଭିଡ଼ ଥିଲେ ଅପେକ୍ଷାରତ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ 'ଛିପିମରା' ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ବେଳେ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁର ପାଣି ଭିତରେ ବହୁ ସମୟ ପଶିରହି ଗାଧୋଇବା ମନୋବୃତ୍ତିରୁ 'ଫୁଇଟ୍' ଖେଳର ଆୟୋଜନ ଖେଳାଳୀମାନେ କରିଥାନ୍ତି ।

ଜଳାଶୟ ମଧରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ମଧାହ୍ନ ବା ଖରାବେଳରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ପ୍ରଚଣ୍ଡ ଗରମରୁ ନିଷ୍କ୍ରାନ୍ତି ପାଇଁ ପାଣି ଭିତରେ ବହୁ ସମୟ ପଶିରହି ଗାଧୋଇବାର ମନୋବୃତ୍ତିରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀମାନେ କରିଥାନ୍ତି ।

ଜଳାଶୟ ମଧ୍ୟରେ ପରିବେଶଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ କିଶୋର, ତରୁଣମାନେ ସାଧାରଣତଃ ବହୁଳ ଭାବରେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ କିଶୋରୀମାନେ ମଧ ଅନେକ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଲିଙ୍ଗଭେଦ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗ୍ରହଣଶୀଳ । ସୁବିଧା ମନେକରୁଥିଲେ ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ଝିଅପିଲାମାନେ ମଧ ପରିବେଷଣ କରିବାରେ କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ । ସେହିପରି ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଅନୁଯାୟୀ ଝିଅପିଲାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଅନେକ କ୍ରୀଡ଼ା ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମଧ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଶ ଅନୁକୂଳ ଭାବରେ ଗ୍ରୀଷ୍ମର ପ୍ରଚଣ୍ଡ ରୌଦ୍ରରେ ପରିବେଷଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଆନନ୍ଦ ଦେଇଥାଏ । ତେବେ, ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଶାରୀରିକ ବ୍ୟାୟାମ ହେବା ସହିତ ଅନେକ ଜଳଜ ଉତ୍ପାଦ୍ୟ ଯଥା ପାଣିଫଳ, କନ୍ଦା, ଫୁସ୍‌କେଲ୍ (ପଦ୍ମଫୁଲର ମଂଜି) ପ୍ରଭୃତିକୁ ଖାଇବାର ଆଗ୍ରହକୁ ମଧ ପୂରଣ କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପୁନଃପୌନିକ ପରିବେଷଣରେ କୌଣସି ବାଧା ନଥାଏ ତଥା ଏହା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଆନନ୍ଦ ମଧ ଦେଇଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀ ସୁବିଧା ମନେକରୁଥିବା ଯେକୌଣସି କ୍ଷେତ୍ରକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିପାରେ, ଏହା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରୁ ସହଜରେ ଅନୁମେୟ କରାଯାଇପାରେ ।

୧୧. ବୃକ୍ଷ ପରିସରରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ କିଛି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବୃକ୍ଷ ସାମ୍ନାରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ବେଳେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ବୃକ୍ଷ ପରିବେଷିତ ପରିସର ମଧରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ତେବେ, 'ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଦୋ' ପରି କ୍ରୀଡ଼ା ଶାଖାପ୍ରଶାଖା ଯୁକ୍ତ, ବୃକ୍ଷ ଉପରେ ହିଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । 'ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍', 'ପତ୍‌ରା', 'ଗୁଇଁଟା', 'ବିଜାମରା'

ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡା ପୁରୁଷମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବୃକ୍ଷ ଛାୟାତଳେ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ। ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବୃକ୍ଷକୁ ଆଧାରିତ କରି ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ପଛରେ ଏହି ଅଂଚଳର ଜନଜୀବନରେ ବୃକ୍ଷର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକାକୁ ଅବଲୋକନ କରାଯାଇପାରେ। ମଣିଷ ଜୀବନରେ ବୃକ୍ଷର ସ୍ଥାନ ବହୁ ଭାବରେ ପ୍ରଯୁକ୍ତ। ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବୃକ୍ଷ ଜୀବନ ଧାରଣର ଅନ୍ୟତମ ଆଧାର କହିଲେ ଅତ୍ୟୁକ୍ତି ହେବ ନାହିଁ। ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ପରିସରକୁ କେନ୍ଦ୍ର କରି ପରିବେଷିତ ହେବା ସ୍ୱାଭାବିକ।

'ହାଡ୍‌ବାନ୍ଦୋ', 'ପତ୍‌ରା', 'ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍', 'ଗୁଇଁଟା', 'ବିଜାମରା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବାଦ୍ ଦେଲେ 'ଭାଲୁମତେନ୍' ଏକ ବିଶେଷ ଧରଣର କ୍ରୀଡ଼ା ଯାହା ଟିକେନ୍ କିମ୍ବା ମହୁଲ ଗଛ ତଳେ ହିଁ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ତେବେ, ସଂପ୍ରତି ଏହି ବୃକ୍ଷଗୁଡିକ ନିଶ୍ଚିହ୍ନ ପ୍ରାୟ ହୋଇଯାଉଥିବାରୁ ଯେକୌଣସି ବୃକ୍ଷତଳେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଛି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ସମୟରେ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ନିଜର ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ପରିବେଶ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଥାନ୍ତି। ଏହା ସଂଗେସଂଗେ ବିଭିନ୍ନ ଗଛଲତା ତଥା ସେଗୁଡ଼ିକର ଉପଯୋଗିତା ସଂପର୍କରେ ମଧ ପରୋକ୍ଷ ତଥା ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଭାବେର ଜାଣିବାର ଅବସର ଏହି ଅଂଶ ଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଲାଭ କରିଥାନ୍ତି। ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଶକୁ ଆଧାରିତ କରୁଥିବାରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏହି ପରିବେଶ ପ୍ରତି ସଚେତନ ହେବା ସହିତ ତାହାର ସୁରକ୍ଷା ପାଇଁ ଅଭିପ୍ରେତ ହେବାର ସଂଭାବନାକୁ ଏଡ଼େଇ ଦିଆଯାଇନପାରେ।

୧୨. କାଗଜ କଲମ ସାହାଯ୍ୟରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡ଼ା: କାଗଜ ଓ କଲମ ସାହାଯ୍ୟରେ 'ଛକିଶୂନ', 'ଚୋର ପୁଲିସ୍', 'ରଜାମନ୍ତ୍ରୀ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଶିଶୁ କିଶୋରମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ। ସାମୟିକ ମନୋରଂଜନ ତଥା ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ। ସାଧାରଣତଃ ସାତରୁ ଆଠ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି। ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ କାଗଜ ଓ କଲମର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିବାରୁ କେବଳ ଅଧ୍ୟୟନରତ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହିଁ ପ୍ରାୟତଃ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ।

ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ତଥା ଅଧ୍ୟୟନ କାଳରେ ମଧ ଅଳ୍ପ ସମୟ ପାଇଁ ନିଜକୁ ବିରତ କରିବାକୁ ଯାଇ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣରେ ସାମାଜିକ ବ୍ୟବସ୍ଥାଗୁଡ଼ିକୁ ରୂପାୟିତ କରିବା ଦେଖାଯାଇଛି, ତତ୍‌ସହିତ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ସାଂପ୍ରତିକ ସମାଜକୁ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ କରିବାକୁ କିପରି ପ୍ରଭାବିତ କରିଛି ଏଥିରୁ ଅନୁମିତ କରାଯାଇପାରେ। 'ରାଜାମନ୍ତ୍ରୀ' ତଥା 'ଚୋର୍ ପୁଲିସ୍' କ୍ରମରେ 'ସରପଞ୍ଚ' କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଯୋଜନାକୁ ଏହାର ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ସଂପ୍ରତି ଉପଲବ୍ଧ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ୍ୟରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡିକ ବୋଧହୁଏ ସର୍ବନିମ୍ନ ସମୟ ସୀମାରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସାନ ସାନ ଶିଶୁ କିଶୋରମାନଙ୍କୁ ଏହି ସ୍ୱଳ୍ପ ସମୟର ପରିବେଷଣରେ ବୋଧହୁଏ ଅନ୍ୟ କୌଣସି କ୍ରୀଡ଼ା ଏତେ ଆନନ୍ଦ ପ୍ରଦାନ କରିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଗୃହର ବାରଣ୍ଡା, ଦାଣ୍ଡପିଣ୍ଡା, ଏପରିକି ସ୍କୁଲରେ ସମୟରେ ମଧ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।କେବଳ ଦିବସରେ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ସମୟ ତେବେ ସକାଳେ, ସନ୍ଧ୍ୟାରେ, ମଧ୍ୟାହ୍ନରେ ଏହା ଆୟୋଜନ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ ।

୧୩. ବାଚିକ କ୍ରୀଡ଼ା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବାଚିକ କ୍ରୀଡ଼ା ବା 'ନାଁ ଦିଆ', 'କଠିନ ଉଚ୍ଚାରଣ'ଗୁଡ଼ିକର କ୍ରୀଡ଼ାରୂପ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ସବୁ ବୟସର ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ଅବସର ଥାଏ । ବେଳେବେଳେ ଏହା ସମବୟସଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେବାବେଳେ ପାରିବାରିକ ପରିସରରେ ଉଭୟ କିଶୋର ତରୁଣ ଓ ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ସଦସ୍ୟମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏକତ୍ର ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

'ନାଁ ଦିଆ'ଗୁଡ଼ିକର ପରିସର ବିଶାଳ । ପଶୁପକ୍ଷୀ, ପାହାଡ଼ ପର୍ବତ, ଖାଦ୍ୟଶସ୍ୟ, ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଶ, କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ, ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀ, ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ପ୍ରଭୃତିକୁ ଅନୁସରଣ କରୁଥିବାରୁ ଏହାର ପରିବେଷଣ ବା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଜୀବନର ବହୁବିଧ ଆୟାମ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବା ସମ୍ଭବ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ କଳ୍ପନା ତଥା ସୃଜନଶକ୍ତିକୁ ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ କରିବା ସହିତ । ସଂପୃକ୍ତ ଧାରାର ଜ୍ଞାନର ସଂପ୍ରସାରଣ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ପନ୍ନମତିତାକୁ ଉତ୍‌ପ୍ରେରିତ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଭିନ୍ନ ବୟସର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଏକତ୍ର ପରିବେଷଣ ଏକ ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ ସାମାଜିକ ଶୃଙ୍ଖଳାକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିବା ସହିତ ବୟସ୍କ ଓ ତରୁଣମାନଙ୍କ ଭିତରେ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କୀତ ଜ୍ଞାନର ସିଧା ସଳଖ ସଂପ୍ରସାରଣରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରି ଯେମିତି ଏକ ପରିବେଷଣ ସୀମା ଭିତରେ ଥରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇ ନିକଟ ଭବିଷ୍ୟତରେ ସେହି ସମାନ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପୁନଃପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ଏହି 'ନାଁ ଦିଆ' କ୍ଷେତ୍ରରେ ସେପରି ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ନଥାଏ । ବେଳେବେଳେ ଗୋଟିଏ ପ୍ରତୀକୀତ ବସ୍ତୁର ବହୁ ବର୍ଣ୍ଣନା ଶୁଣିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ତ ବେଳେବେଳେ ଅନେକ ବସ୍ତୁର ଗୋଟିଏ ମାତ୍ର ବର୍ଣ୍ଣନା ଥାଏ । ଏହି ସବୁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସେସବୁକୁ ପୁନଃପରିବେଷଣ କରିବାରେ କୌଣସି ବାଧକତା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ ।

ବେଳେବେଳେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀମାନେ କଠିନ ଉଚ୍ଚାରଣଗୁଡ଼ିକକୁ (Tongue Twisters) ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ 'ଅରକ୍

ପତ୍‌ରେ ଗୁଡ୍‌ ଖାଏଲି ଘି ଖାଏଲି... ଅରକ୍‌ ପତ୍‌ରେ ଗୁଡ୍‌ ଖାଏଲି ଘି ଖାଏଲି !', 'ବାଟର୍‌ ପିପଲ୍‌ ଲଟର୍‌ ପଟର୍‌', 'ଗୁହୁ ଛାଡ଼ି ଗୁର୍‌ ଖାଏ', 'ପୁରୀ ଖାଏଲି, ପିଠା ଖାଏଲି', ଓ 'ବାହାନ୍‌ ଉପରେ ଷଣ୍ଢ... ବାହାନ୍‌ ଉପରେ ଷଣ୍ଢ' ପ୍ରଭୃତିକୁ ଏହାର ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି ବାକ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ଦ୍ରୁତ ଭାବରେ ବା ଶୀଘ୍ର ଶୀଘ୍ର ପରିବେଷଣ କରିବାକୁ କୁହାଯାଇଥାଏ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ସଠିକ୍‌ ଭାବରେ କହିଦେଇଥାଏ ସିଏ ବିଜିତ ଖେଳାଳୀ ଭାବରେ ପରିଗଣିତ ହୋଇଥାଏ । ଅନେକ ସମୟରେ ମୌଖିକ ଗଣିତ ବା ପାରମ୍ପରିକ ହିସାବଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ପରିଶିଷ୍ଟ - ୨) ।

କଠିନ ଉଚ୍ଚାରଣଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ କଷ୍ଟକର ପରିସ୍ଥିତିରେ ସ୍ପଷ୍ଟ ଉଚ୍ଚାରଣ କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତାର ପରିପୂରକ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଭ୍ରମଶୂନ୍ୟ ସଠିକତାକୁ ପରିପୁଷ୍ଟ କରିବାରେ ସହାୟକ ମଧ ହୋଇଥାଏ । ଫଳସ୍ୱରୂପ ଭବିଷ୍ୟତ ଜୀବନରେ ଏକ ସାମାଜିକ ପରିସରରେ ସମୟରେ ନିର୍ଭିକ ଓ ତ୍ରୁଟିଶୂନ୍ୟ ବକ୍ତବ୍ୟର ଉପସ୍ଥାପନ ଦେବାରେ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଯେକୌଣସି ଋତୁରେ ଯେକୌଣସି ପରିସରରେ ବା ପରିବେଶରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇପାରେ । ଏପରିକି ରାସ୍ତାରେ ଚାଲୁଥିବା ସମୟରେ ମଧ ଏସବୁକୁ ପରିବେଷଣ କରିବାରେ କୌଣସି ଅସୁବିଧା ହୋଇନଥାଏ ।

୧୪. ସୂତା ଖେଳ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ସୂତା ବା ସରୁ ଦଉଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ବସ୍ତୁର ପ୍ରତିକୀତ ପରିବେଷଣ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଖେଳାଳୀମାନେ ଏକ ସୂତା ସାହାଯ୍ୟରେ ମୟୁର, ଖଟ, ପଞ୍ଜୁରୀ, କୁମ୍ଭୀର, ଦୁଆରବନ୍ଧ, ମାଛଜାଲ, ମଶାରୀ ଜାଲ, ଛତା, କୁକୁଡ଼ା ଚୂଳ ପ୍ରଭୃତି ତିଆରି କରିଥାନ୍ତି ।

ସୂତାଖେଳ : ଜେଲ୍‌ ଘର

ସୂତାରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ଝିଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଝିଅମାନେ ଏକତ୍ରିତ ହୋଇ ଖୁସିଗପ କରୁଥିବା ସମୟରେ ସୂତା ସାହାଯ୍ୟରେ ଏହି ସବୁ ବସ୍ତୁର ପ୍ରତୀକ

ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ଯିଏ ଯେତେ ଶୀଘ୍ର ଏହାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିଥାଏ ସିଏ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱର ସ୍ଥାନୀୟ ଗବେଷକମାନେ ବହିଃରାଗତ ବୋଲି ମତବ୍ୟକ୍ତ କରୁଥିଲେ ମଧ ଏହା ସ୍ୱୀକାର୍ଯ୍ୟ ନୁହେଁ । କାରଣ, ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଦଉଡ଼ିଆ ଖଟରେ ମଧ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଫୁଲ ପଶୁପକ୍ଷୀର ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ରୂପ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଅତଏବ, ଏହି ପରିବେଷଣକୁ ବହିଃରାଗତ କୁହାଯାଇନପାରେ ବରଂ ଏହା ଏକ ପାରଂପରିକ ଅନୁକରଣ । ତେବେ, ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟତ୍ର ମଧ ଏହି ପ୍ରକାରର ପରିବେଷଣ ଲୋକଧାରାରେ ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୁଏ । ଏହି ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀ ମସ୍ତିଷ୍କର କଳ୍ପନା ସହିତ କ୍ଷୀପ୍ର ଆଙ୍ଗୁଠି ଚାଳନାର ଅପେକ୍ଷା ରଖେ । ଏହା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସାମୟିକ ଆନନ୍ଦିତ ହେବା ସହିତ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୧୫. ବହିଃରାଗତ କ୍ରୀଡ଼ା: ତାସ୍, ଗଞ୍ଜପା ପ୍ରଭୃତି ବହିଃରାଗତ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ସ୍ଥାନୀୟ ଶୈଳୀରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ତାସ୍‌ର ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ ସ୍ଥାନୀୟ ପରିବେଷଣ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ସର୍ବତ୍ର ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି ଗଞ୍ଜପା ମଧ ସ୍ଥାନୀୟ ଶୈଳୀରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ସହିତ ପରମ୍ପରାକ୍ରମେ ଗଞ୍ଜପାସାରର ନିର୍ମାଣ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଦୁର୍ଲ୍ଲଭ ନୁହେଁ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବହିଃରାଗତ ହେଲେ ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକପ୍ରିୟତା ଲାଭ କରିବା ସହିତ ଏଗୁଡ଼ିକର ବହୁଳ ପରିବେଷଣ ପ୍ରାୟ ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ତଥା ଗ୍ରାମ-ସହରାଞ୍ଚଳମାନଙ୍କରେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା ।

ସାରଣୀ- ୧ ରେ ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ତାଲିକା ଦିଆଯାଇଛି ।

୩.୪. ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାମାନଙ୍କରେ ବିଭିନ୍ନ ବୟସ, ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଗୋଷ୍ଠୀର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ନାରୀ ପୁରୁଷ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭାଗ ନେଉଥିଲେ ମଧ ସାଧାରଣତଃ ଛୋଟ ଛୋଟ ପିଲାଙ୍କ (ତିନିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ) ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ାସବୁରେ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏକତ୍ର ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଭାବେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ଓ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସହିତ ଏହାର ପରିଚାଳନା ମଧ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ ।

୩.୪.୧. ନାରୀ ପୁରୁଷ ଅଂଶଗ୍ରହଣ: ସାନସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା ପ୍ରାୟ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏକତ୍ର ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଦେଖାଯାଏ । 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'କାଚ୍‌କଉଡ଼ି', 'କସାଡ଼ି' ପରି କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ନାରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିଲେ ମଧ ପାରିବାରିକ ପରିସର ଭିତରେ ପୁରୁଷମାନେ ମଧ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।ସେହିପରି କିଶୋର କିଶୋରୀମାନେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା

ପରିବେଷଣ କରୁଥିଲେ ମଧ ଦାଣ୍ଡଦୁଆରେ ତଥା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ବିଶେଷକରି ଜହ୍ନରାତିରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା 'ଖପରି ବେଟାନି', 'ଜୁଏ', 'ଛୋର୍', 'ଚୁର୍‌ନିଆ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏକତ୍ର ପରିବେଷଣ କରିବା ଦୃଷ୍ଟି ଗୋଚର ହୋଇଥାଏ । ଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ 'ଭାଲୁମତେନ୍' ର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ରତା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଣେ ଜୁଆନ୍ ପିଲା ଓ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ପରିବେଷଣକାରୀ ଜୁଆନ୍ ଟୁକେଲ୍, ଏକତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରନ୍ତି । ସେହିପରି ବୟସ୍କ ପୁରୁଷମାନେ ମଧ ବେଳେବେଳେ କିଶୋର ଓ ତରୁଣମାନଙ୍କ ସହ ତଥା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୩.୪.୨. ବୟସାନୁଯାୟୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ : ସାଧାରଣତଃ ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀମାନେ ମିଳିତ ଭାବରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ତିନିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ଓ ଛଅରୁ ନଅ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏକତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରୁଥିବା ବେଳେ ଚଉଦରୁ ଚବିଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ କିଶୋର କିଶୋରୀ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ରଭାବେ ତ କେତେବେଳେ ଏକତ୍ର ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ବୟସ୍କ ପୁରୁଷ ଓ ନାରୀମାନେ ମଧ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ନିଃସନ୍ଦେହ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସବୁ ବୟସର ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ କ୍ରୀଡା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ।

୩.୪.୩. ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଗୋଷ୍ଠୀ: ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁରେ ପ୍ରାୟ ସବୁ ଶ୍ରେଣୀର ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ବେଳେ ତରୁଣ ଓ ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ପ୍ରାୟ ଶ୍ରମଜୀବୀ ଶ୍ରେଣୀର ଲୋକ କର୍ମଚଞ୍ଚଳ ଜୀବନର ଅବସର ସମୟରେ ମନୋରଂଜନ ପାଇଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । 'ଭାଲୁମତେନ୍', 'କାଂଠ୍‌ଡ଼ା ଚୋର୍', 'ବିଜାମରା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଆଦିବାସୀ ବହୁଳ ଅଞ୍ଚଳରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସ୍ଥାନୀୟ ପରିବେଶ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ ସହାବସ୍ଥିତ ଜାତି ଓ ଜନଜାତିର ଖେଳାଳୀ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଯଦିଓ କୌଣସି ସାମାଜିକ ବୈଷମ୍ୟକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଇନଥାଏ ତେବେ, ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳମାନଙ୍କର ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ତଥା ଦାଣ୍ଡଦୁଆରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ସମୟରେ ନିକଟ-ସହାବସ୍ଥିତ ସାମାଜିକ ଗୋଷ୍ଠୀର ଖେଳାଳୀ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ପାଇଁ କୌଣସି ଆବଶ୍ୟକତା କିମ୍ବା ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରେ ନାହିଁ ।

୩.୪.୪. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଭୂମିକା: ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭାବରେ କୌଣସି ପରିଚାଳକ ନଥିବା ଯୋଗୁଁ ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପ୍ରଥମେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ମଧ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଆବଶ୍ୟକ ଦଳ ଗଠନ ଠାରୁ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ତଥା ପରିଚାଳନା ସଂପର୍କିତ ନୀତିନିୟମ ପ୍ରଭୃତି ଖେଳାଳୀମାନେ ହିଁ ସ୍ଥିର କରିଥାନ୍ତି । 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ଖପ୍‌ରିବେଟାନି', 'ଖର୍‌ସିବାଡି', 'ଛୋର୍', 'ପତ୍‌ରା', 'ବାଟି',

'ବାଡ଼ି ଡେଗେନ୍', ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ଓ ଦଳ ଗଠନ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହିଁ ହୋଇଥାଏ । ନିଜର ତଥା ନିଜ ଦଳର ଅଙ୍କ ଗଣନା 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ଟ୍ରିପ୍' ପ୍ରଭୃତି ଖେଳରେ ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ସଂଗ୍ରହ ପ୍ରଭୃତି ମଧ ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜେ ହିଁ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଶେଷରେ ବିଜିତ ଖେଳାଳୀ ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଦଣ୍ଡ ବିଧାନ ଦେବାର ପ୍ରକ୍ରିୟା ମଧ ଉଭୟ ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରାଯାଇଥାଏ । ଅତଏବ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନେ କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିନ୍ତି ନାହିଁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପରିଚାଳନା ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ବିଭିନ୍ନ ବୟସର ଖେଳାଳୀମାନେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବୟସ ଅନୁପାତରେ ଅଦଳବଦଳ ହୋଇ ମଧ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍' ଓ 'ଖୁଟିଘିଚା' ବୟସ୍କ ତଥା ତରୁଣ ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିଲେ ମଧ କିଶୋରମାନେ ଏହାକୁ ପରିବେଷଣ କରିବା ଦୂର୍ଲ୍ଲଭ ନୁହେଁ ।

ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସ୍ଥାନୀୟ ସହାବସ୍ଥିତ ପରିବେଶରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ ଏଥିରେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଭାବରେ ଭାଗ ନେବା ସହିତ ଏଥିରେ ବିଭିନ୍ନ ଜାତି ତଥା ଜନଜାତିର ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିବାର ଅବସର ପାଇଥାନ୍ତି । ଏହି ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ସାମାଜିକ ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟ ବୃଦ୍ଧି କରିବା ସହିତ ପାରସ୍ପରିକ ସଂହତିକୁ ସୁଦୃଢ଼ କରିଥାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀମାନେ କେବଳ ନୁହନ୍ତି ଦର୍ଶକମାନେ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ପ୍ରମୁଖ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ସମ୍ପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳର ସୂଚନା ଦେବା ସହିତ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ ମଧ କୌଣସି ନିୟମ ଜନିତ ବାଧକତା ନ ଥାଏ । ତେବେ, ଅନେକ ସମୟରେ ଏହି ଦର୍ଶକମାନେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବା ମଧ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ପରମ୍ପରା ଦର୍ଶକ ଓ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏକତ୍ର ତଥା ଅଭିନ୍ନ କରି ରଖିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଫଳତଃ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଦର୍ଶକମାନେ ମଧ ସମପରିମାଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ଆନନ୍ଦ ଲାଭ କରିଥାନ୍ତି ।

୩.୫. କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ବ୍ୟବହୃତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାକୃତିକ ତଥା ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ପରିବେଶରୁ ସଂଗୃହୀତ ହୋଇଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ଅଦରକାରୀ ତଥା ଭଗ୍ନାଂଶକୁ ମଧ ଏଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖାଯାଏ । 'କସାଡ଼ି' ଖେଳରେ ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି, 'କୁଲବ୍ ନଟୁ'ରେ କଞ୍ଚା ବେଲ ଫଳ, 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି'ରେ ଭଙ୍ଗା ଚୁଡ଼ି, ଛୋଟ ଛୋଟ କାଠି ଟୁକୁଡ଼ା,

'ଘାଚା', 'ଘର୍‌ଡ଼ିଆନି', 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭଂଗା ଖପର ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି 'ହାଡ୍‌ବାନ୍ଦୋ' 'ହାଁଣିଚୋପେନ୍', 'ଠେଂଗା ପେଲେନ୍'ରେ ଠେଂଗା ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିବା ବେଳେ 'ଗେଡ଼ି', 'ଖୁନ୍‌ତା', 'କେଲିବାଡି', 'ବାଟି', 'ଗୁପ୍‌ଚି', ପ୍ରଭୃତି ଖେଳରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ : ସାରଣୀ-୩) ।

ଉପଲବ୍ଧି ଓ ଉପଯୋଗିତା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକୁ ନିମ୍ନୋକ୍ତ ଭାବରେ ବିଭାଗୀକରଣ କରାଯାଇପାରେ—

୧. ପ୍ରାକୃତିକ ବସ୍ତୁ: 'ପତ୍‌ରା' କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଭିନ୍ନ ଗଛର ପତ୍ରକୁ ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିବାବେଳେ 'କୁଲବ୍ ନଟୁ'ରେ କଂଚା ବେଲ ଫଳକୁ ଶୁଖାଇ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଲମ୍ବା ଦଣ୍ଡଟିଏ ସଂଯୁକ୍ତ କରି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି 'ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍','ଘାସ୍-କି-ପଦା', 'ନଈ-କି-ପାହାଡ଼' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଶକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ତଥା ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୨. ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ପରିବେଶଲବ୍ଧ ବସ୍ତୁ: 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ଗେଡ଼ି', 'ଗୁପ୍‌ଚି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରବେଶଲବ୍ଧ ବାଡ଼ି, ଠେଙ୍ଗାରୁ, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ତିଆରି କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି 'ବେଙ୍ଗେ୍' ପାଇଁ ଟେଂଗ୍‌ଟା ଗୋଡ଼ି, 'ବାଟି' ଖେଳ ପାଇଁ ପଥର ତିଆରି ବାଟି, 'ଗୁଇଁଟା' ପାଇଁ ଚକାପଥର ପ୍ରଭୃତିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବ ।

୩. ଅଦରକାରୀ ଓ ପରିତ୍ୟକ୍ତ ବସ୍ତୁ: 'କସାଡ଼ି', 'କାଚକଉଡ଼ି', 'ଛକା', ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ତେଂତୁଳି ମଂଜି, ମାଚିସ୍ ଡବାର ଖୋଳ, ମୃଦୁପାନୀୟର ଠିପି, 'ପିଟ୍ଟୁ', ଖେଳରେ ଭଂଗା ଖପର, ଛିଣ୍ଡା ଜରି ଓ କନା ପରି ଅଦରକାରୀ ଓ ପରିତ୍ୟକ୍ତ ବସ୍ତୁରେ ତିଆରି ବଲ ଆଦିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ ।

କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ବିନା ମଧ 'ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି', 'ପୁଚି', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଗାଁବସେନ', 'ମାଛସରେଘିନ', 'ମହୁଲ୍‌ବେଟା', ଏବଂ 'ବୋରିଆ', 'ବଉଲି' ପ୍ରଭୃତି ନୃତ୍ୟଗୀତ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

୩.୬. ଋତୁ ଓ ସମୟ ବିବେଚନା: ବିଭିନ୍ନ ଋତୁ ଆୟୋଜିତ ପର୍ବପର୍ବାଣୀର ସମୟ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅନୁଶୀଳନ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁ ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ 'ଗୁପ୍‌ଚି', 'ଖୁନ୍‌ତା', 'ରେତାଡୁଡୁ', ପ୍ରଭୃତି କ୍ୱଚିତ କ୍ରୀଡ଼ା ବର୍ଷାଋତୁରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି', 'ଛକା', 'ବେଙ୍ଗେ୍' ପ୍ରଭୃତି ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଘର ବାରଣ୍ଡାରେ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା କେତେକ ସ୍ଥାନରେ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହୁଏ । 'ଛକା', 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି', 'ହାଡ୍‌ବଂଦୋ', 'ଛିପିମରା', 'କସାଡ଼ି', 'ଘର୍‌ଡ଼ିଆନି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ବହୁଳ ଭାବରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା

ବେଳେ 'ପିତୁ', 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'ଖପ୍‌ରିବେଟାନି', 'ଜୁଏ', 'ଛୋର୍', 'ମନ୍‌ମୁକୁଟ୍', 'ମାଷ୍ଟର୍‌ଖେଲ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ସମଗ୍ର ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ଅପରାହ୍ନ ଅବା ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ହୁଏ । 'ଖପରିବେଟାନି', 'ଛୋର୍', 'ଜୁଏ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଜହ୍ନରାତିରେ ମଧ୍ୟ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ମଧ୍ୟାହ୍ନରେ ବିରକ୍ତିକର ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ 'ବାଗଛେଲ', 'ଚୁଡ଼ିଖେଳ', 'ଛକା', 'କସାଡ଼ି', 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଦେଖାଯାଏ ।

ସାନସାନ ପୁଅପିଲା, ଝିଅପିଲା ସକାଳ ସମୟରେ ମଧ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରି ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ଦୃଶ୍ୟ ଦୁର୍ଲ୍ଲଭ ନୁହେଁ । ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ପର୍ବପର୍ବାଣୀର ବାସିଦିନ ବା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦିନମାନଙ୍କରେ ମନୋରଂଜନ ପାଇଁ 'ଖୁଟିଘିଚା', 'ହାଣିଗ୍ରେପେନ୍', 'ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଭରାଟାଙ୍ଗେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନ ଦିନସାରା କରାଯାଇଥାଏ ।

୩.୭. କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ବିଭିନ୍ନ ମଞ୍ଚ (Platform) ରେ ଆୟୋଜିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ପ୍ରାୟ କ୍ରୀଡ଼ା ଭୂମି ଉପରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ବେଳେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ଚଁଚ୍‌ରା (ପଥର ଚଟାଣ) ଉପରେ, କାନ୍ଥ ତଥା ଜଳାଶୟ (ପୋଖରୀ, ନଦୀ)ରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଘର ବାରଣ୍ଡା, ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ତଥା ଗ୍ରାମ ନିକଟସ୍ଥ ପଡ଼ିଆରେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ବେଳେ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ କେବଳ କାଗଜ, କଲମ, ସୂତା ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ।

'ବାଟି', 'ପିତୁ', 'ପୁଚି', 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ଛୋର୍', 'ଗେଡ଼ି', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଲେଧାବାଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ତଥା ଧାନ ଅମଳ ପରେ ପରେ ଖାଲି ପଡ଼ି ରହୁଥିବା ଖଳାରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ବେଳେ 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'ଛକା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ବିଶେଷତଃ ଗାଈଆଳ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଗାଈ ଗୋଠ ଜଗିବା ସମୟରେ ଉପଲବ୍ଧି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପଥର ଚଟାଣ ଉପରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଏପରିକି ପୋଲ

ଏହିପରି ସୁବିଧା ମନେକରୁଥିବା ଯେକୌଣସି ସ୍ଥାନରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରାଯାଇପାରେ

ଉପରେ ମଧ ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'ତାରାଗୋଡ଼ି', 'ସାତଘର୍', 'ନ ଘର୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଯଦିଓ, ଏହିସବୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା ଓ ଘର ବାରଣ୍ଡା ତଥା ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଙ୍ଗଣ, ଗାଁ ଚଉପାଢ଼ୀ, ବର, ପିପ୍ପଳ ଗଛତଳେ ନିର୍ମିତ ବେଦୀ ଉପରେ ମଧ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । 'ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍', 'ପତ୍‌ରା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଜଳାଶୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ବେଳେ 'ବାଗ୍‌ଛେଲ୍', 'ଛକା', 'ବେଙ୍ଗେଗ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଘରବାରଣ୍ଡା ମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । 'ବାରିଆ', 'ରସର୍‌କେଲି', 'ଜାଇଫୁଲ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଗ୍ରାମ ବର୍ହିସ୍ଥ ଧାଙ୍ଗ୍‌ଡ଼ା ଧାଙ୍ଗ୍‌ଡ଼ୀ ବସା ମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି ଖେଳାଳୀମାନେ 'ଛକିସୁନ୍', 'ଗ୍ରେର୍‌ପୁଲିସ୍', 'ରାଜମଂତ୍ରୀ', 'ସରପଞ୍ଚ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା କାଗଜ କଲମ ସାହାଯ୍ୟରେ ଅନାୟାସରେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ସାରଣୀ ୧)।

୩.୮. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣର ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ କେବଳ ଆମୋଦ ପ୍ରମୋଦ ବା ମନୋରଂଜନ ତଥା ସମୟ ଅତିବାହିତ ନୁହେଁ ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ପର୍କର ଆଦାନପ୍ରଦାନ ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପରିଚାଳନା ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଶୈଳୀର ଅନୁକରଣ ସହିତ ଏକ ସାମୂହିକ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଯାପନ ଏହିପରି ବହୁବିଧ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଇପାରେ ।

୩.୮.୧. ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ମୁଖ୍ୟ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ହେଉଛି ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା । ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ବିରକ୍ତିକର ମଧାହ୍ନ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ 'ବାଗଛେଲ', 'ଛକା', 'ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍', 'କସାଡ଼ି', 'କାର୍ କଉଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ସେହିପରି ନୂଆଖାଇ ଦଶହରାର ବାସଦିନରେ ମଧ ସାମୂହିକ ଭାବରେ ଅବସର ସମୟର ଅପନୋଦନ ପାଇଁ 'ହାଁଣିଗ୍ରେପେନ୍', 'ଖୁଟିଘିଗ୍ସ', 'ଠେଂଗାପେଲେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରଯାଇଥାଏ । ଗାଈଆଳ ପିଲାମାନେ ମଧ ଏହି ମାନସିକତାରୁ ଗାଈ ଗୋଠ ଜଗିବା ସମୟରେ 'ବାଗ୍‌ଛେଲ', 'ଠେଂଗାପେଲେନ୍', 'ଖୁଟିଘିଚା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି ।

୩.୮.୨. ମନୋରଂଜନ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଓ ଅଂଶଗ୍ରହଣର ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ କେବଳ ସମୟ ଅତିବାହିତ ନୁହେଁ ଆମୋଦ ପ୍ରମୋଦ ବା ମନୋରଂଜନ ମଧ ଅନ୍ୟ ଏକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ । 'ରୁମାଲ୍‌ଚୋରୀ', 'ମନମୁକୁଟ', 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'ଖୁଟିଘିଗ୍ସ', 'ଠେଂଗାପେଲେନ', 'ହାଁଣିଚୋପେନ', 'ଛକା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଉଭୟ ପରିବେଷଣକାରୀ ଓ ଦର୍ଶକଙ୍କ ମନୋରଂଜନ ହୋଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ 'ଖୁଟିଘଗ୍ସ', 'ହାଁଣିଚୋପେନ', 'ଠେଂଗାପେଲେନ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ପରିବେଷଣକାରୀକୁ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରେ ଉତ୍ସାହପ୍ରଦାନ କରି ଏଥିରୁ ଆନନ୍ଦ ଲାଭ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୩.୮.୩. ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଯାପନ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଦଳଗତ ଆୟୋଜନ ତଥା ଦୁଇ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବାରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପରୋକ୍ଷରେ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଯାପନ ପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ପ୍ରେରିତ କରିବା ଭଳି 'ମାଷ୍ଟର ଖେଳ', 'ପତୁ', 'ଗୁଡୁ', 'ହାଡ଼୍‌ବାଂଦୋ', 'ଭାଲୁମତେନ୍', 'ମନମୁକୁଟ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଦଳଗତ ପରିବେଷଣ ତଥା ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଅତଏବ ଏହି ଦଳଗତ ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏକ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନପାଇଁ ବହୁ ସମୟରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥାଏ ।

୩.୮.୪. ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ପର୍କର ଅଭିବୃଦ୍ଧି: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପାରସ୍ପରିକ ସ୍ନେହ ସମ୍ପର୍କର ଆଦାନ ପ୍ରଦାନ ପାଇଁ ସୁଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର 'ମାଷ୍ଟର୍‌ଖେଲ୍' , 'ପତରା', 'ହାଟବିକା', 'ଡ଼ାଲିମ୍ ଖେଲ୍', 'ବହଦିଅ ସମଧେନ୍', 'ବାଡ଼ିଖେଲ୍', 'ବାଟି' ପ୍ରଭୃତି, କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପାରସ୍ପରିକ ସଂପର୍କ ଆଦାନ ପ୍ରଦାନ ହେବା ସହିତ ଏକ ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ ବାତାବରଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । କୌଣସି କାରଣରୁ ମନୋମାଳିନ୍ୟ ହୋଇଥିଲେ, କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାପରେ ତାହା ପୁଣି ବନ୍ଧୁତ୍ୱରେ ପରିଣତ ହୋଇଯାଏ । ଏପରିକି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ନୂତନ ଖେଳାଳୀଟିଏ ମଧ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ଶେଷରେ ସମସ୍ତଙ୍କ ସହିତ ଅନ୍ତରଙ୍ଗ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଅତଏବ ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ପର୍କର ଅଭିବୃଦ୍ଧିକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

୩.୮.୫. ଅନୁକରଣ: ଖେଳାଳୀମାନେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ଅନୁକରଣ କରିବା ସହିତ ପରମ୍ପରା କ୍ରମେ ଏହାର ପରିବେଷଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅନୁକରଣକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ଅନ୍ୟତମ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅନୁକରଣ ଓ ସଫଳ ପରିବେଷଣକୁ ଉଭୟ ପରିବେଷଣକାରୀ ଓ ଦର୍ଶକ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ମଧ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି, 'କୁଣିକାଚି', 'ପାଏନ୍‌ଆନବା', 'ମାଛସରେ ଘିନ', 'ପିଠାପୁଡ଼େନ୍', 'ଚିହିରାକୁଟା', 'ଘରବନାବା', 'ଗାଁ ବସେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଶୈଳୀ ଓ ବିଭିନ୍ନ କର୍ମକୁଶଳତାର ଅନୁକରଣାତ୍ମକ ପରିବେଶ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ଅନୁକରଣ ପରବର୍ତ୍ତି ସମୟରେ ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ କର୍ମକୁଶଳ ଜୀବନଯାପନ ପାଇଁ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୩.୯. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସଂଜ୍ଞା ତଥା ଏହାର ସ୍ୱରୂପ ନିରୂପଣ କରିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । କାରଣ ଏହା ସବୁବେଳେ ଗତିଶୀଳ ଓ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ପରିବେଶ, ପରିସ୍ଥିତିରେ ନିଜକୁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ମଧ କରିଥାଏ । ସମସ୍ତଙ୍କୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଦିଗ ।

ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ମଧ ଅନେକ ସମୟରେ କ୍ରୀଡ଼ାପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସାମିଲ ହେବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଏମାନେ କେବଳ ମୂକଦର୍ଶକ ନୁହନ୍ତି, କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା, ପରିବେଷଣରେ ଏମାନେ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଓ ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର କ୍ରୀଡ଼ାଉପକରଣ ସବୁ ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଶରୁ ସଂଗୃହିତ ହୋଇଥାଏ, ଓ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହାକୁ ନିର୍ମାଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି । ବର୍ଷସାରା ସମସ୍ତ ଋତୁରେ, ଦିବସର ସକାଳ, ସଂଧା, ମଧାହ୍ନ, ରାତି ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଗୋଟାଏ ସମୟରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ସୁବିଧା ମନେକଲେ ଅନ୍ୟ ସମୟ ମାନଙ୍କରେ ମଧ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧାୟରେ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ଓ ଅଭିପ୍ରାୟ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ପ୍ରଚେଷ୍ଟା କରାଯାଇଛି ।

ତୃତୀୟ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା: ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ, ଅଭିପ୍ରାୟ, ଓ ପ୍ରଭାବ

୪.୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ପୂର୍ବରୁ ଦଳ ବିଭାଜନ ତଥା ଦଳ ଗଠନ ଓ'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପଦ୍ଧତି ସବୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଅବଲମ୍ବନ କରିଥାନ୍ତି । ଲିପିବଦ୍ଧ ନହେଲେ ମଧ ଆନୁଷଙ୍ଗିକ ନୀତିନିୟମ ସହିତ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହୁଏ । ଏପରିକି କ୍ରୀଡ଼ା ଶେଷରେ ବିଜିତ ଦଳ ପରାଜିତ ଦଳ ପାଇଁ ଦଣ୍ଡବିଧାନ ମଧ କରିଥାଏ । ପରାଜିତ ଦଳ ମଧ ବିଜିତ ଦଳର ଏହି ଦଣ୍ଡବିଧାନକୁ ଦ୍ୱିଧାହୀନ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମଧ ସାମାଜିକ-ସାଂସ୍କୃତିକ ବିଶେଷତ୍ୱ ରହିଛି । ତେଣୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିସରକୁ ଅଧୟନ କରିବା ସହିତ ଏହାର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ ମଧ ଅଧୟନ କରାଯାଇପାରେ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବା ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ସମାଜର ଦର୍ପଣ ଭଳି । ଏଥିରେ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ପ୍ରତିଫଳିତ ହୋଇଥାଏ । ପାରମ୍ପରିକ ପରିବେଷଣ ତଥା ଏହାର ସାଂସ୍କୃତିକ ବୈଧତାର ସ୍ୱରୂପ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ବିଭିନ୍ନ ବ୍ୟବହାରିକ ଜ୍ଞାନ ଆହରଣ ପାଇଁ ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କରିବା ସହିତ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡା ନିୟମବଦ୍ଧ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳିତ କରିଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଶିଶୁ କିଶୋରମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଶିକ୍ଷାୟତନ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟକରେ । ଏଣୁ ଏହାର ପରିବେଷଣ ଓ ପ୍ରସାରଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଆଚାର ବ୍ୟବହାର, ନୀତିନିୟମ ପ୍ରଭୃତି ଶିକ୍ଷା କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଥାନ୍ତି । ଏହା ସହିତ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣରେ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ପ୍ରଭାବ ମଧ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା ।

୪.୨. ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପ୍ରଚଳିତ ଯେଉଁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ ସେହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଦଳ ଗଠନ କରାଯାଇଥାଏ । ଯେଉଁ ଦଳଗତ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଦଳରେ ବିଭାଜିତ ହେବାକୁ ପଡ଼େ ନାହିଁ ସେହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ'ର

ପ୍ରମୁଖ ଭୂମିକା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହାଛଡ଼ା ସମଗ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାରେ ମଧ 'ମାଇ'ର ଭୂମିକା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । 'ପିତୁ', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'କେଲିବାଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ଦୁଇଦଳର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ ।

ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଦଳ ନଥିବାରୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ହିଁ ପ୍ରାରମ୍ଭରୁ ଦୁଇଦଳ ଗଠନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଦଳ ଗଠନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ସଂଶୟମୁକ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅବଲମ୍ବନ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରତ୍ୟେକ କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପରିଚାଳନା ନିୟମ ମଧ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ନିଶ୍ଚିତ ଏହି ନିୟମରେ ପରିସ୍ଥିତି ଓ ଆବଶ୍ୟକତା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ସାମାନ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ମଧ କରାଯାଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ବିଭିନ୍ନ ବିଜିତ ଦଳ ପରାଜିତ ଦଳ ପାଇଁ ଦଣ୍ଡବିଧାନ କରିବା ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୁଏ । ଏହି ଦଣ୍ଡବିଧାନକୁ ପରାଜିତ ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନେ ଖୁସିର ସହିତ ସ୍ୱୀକାର ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

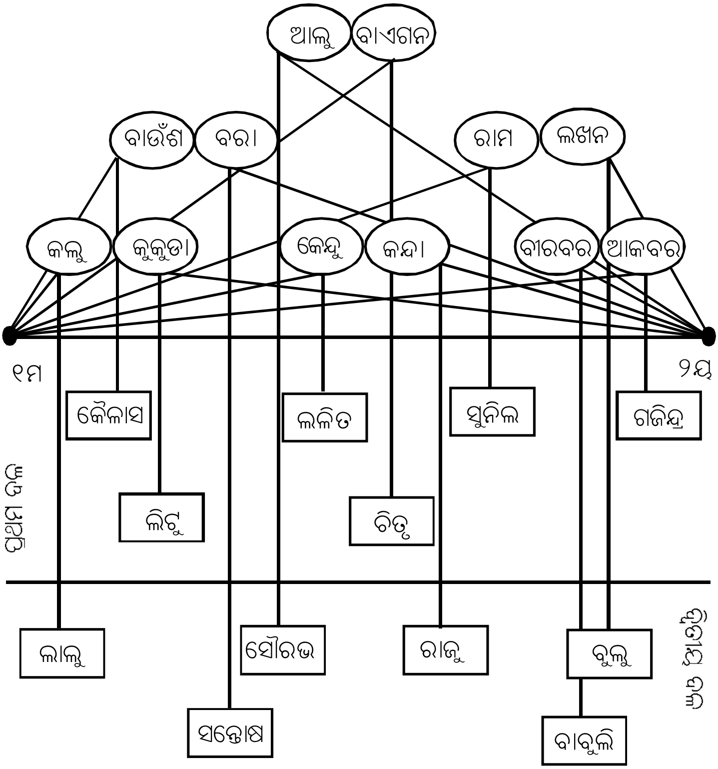
୪.୨.୧. ଦଳ ବିଭାଜନ: ନିମ୍ନତମ ଦୁଇଟି ଦଳର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିବା ଭଳି ଯେକୌଣସି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀକୁ ଦୁଇ ଦଳରେ ଭାଗ କରିବା ନିମନ୍ତେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପଦ୍ଧତି ଅବଲମ୍ବନ କରାଯାଇଥାଏ । ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ପକ୍ଷର ମୁଖ୍ୟ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏହାକୁ 'ଗାଡ୍ ବସିବା' କୁହାଯାଏ । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଦୁଇ ଦୁଇ ଜଣ ପରସ୍ପରକୁ ଗୋପନରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ନାମ ଦେଇଥାନ୍ତି (ଯାହା 'ଜୁଲ୍ ଯିବା'ଭାବରେ ପରିଚିତ) ଓ 'ଗାଡ୍' ପାଖକୁ ଆସି ନିଜ ନିଜର ଗୋପନୀୟ ନାମ ପ୍ରକାଶ କରି, "କେନ୍ କାଏଁଟା ଘିନିବ (କିଏ କାହାକୁ ନେବ)?" ବୋଲି ପଚାରିଥାନ୍ତି । 'ଗାଡ୍' ଦୁଇଜଣ ନିଜ ନିଜ ମଧ୍ୟରେ ପାରସ୍ପରିକ ବୁଝାମଣାରେ ସ୍ଥିରୀକୃତ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଦୁଇ ଦଳର ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ, ଯାହାକି ଯେକୌଣସି ପ୍ରତିଯୋଗିତା ନିମନ୍ତେ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରୀ ।

ନିମ୍ନ ପ୍ରଦତ୍ତ ଟେବୁଲରେ ଏକ କ୍ରୀଡ଼ା, 'କେଲିବାଡ଼ି'ର ଦଳ ବିଭାଜନ ପଦ୍ଧତି ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ମିଳିଥାଏ । 'କେଲିବାଡିର' କ୍ଷେତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନରୁ ଏହି ଦଳଗଠନର ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଏଠାରେ ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ । ଦୁଇଦଳ ପାଇଁ ଦୁଇଜଣ 'ଗାଡ୍' ୧. ମନୋଜ (ପ୍ରଥମ ଗାଡ୍) ୨. ସୁରେଶ (ଦ୍ୱିତୀୟ ଗାଡ୍) ଅଛନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ବାରଜଣ ଖେଳାଳୀ ଯୋଡ଼ି ଯୋଡ଼ି ହୋଇ ଜୁଲ ଯାଇଛନ୍ତି, ପରସ୍ପର ମଧ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଛଦ୍ମନାମ ବା ଜୁଲନାମ ଦିଆଦେଇ ହୋଇ 'ଗାଡ୍' ପାଖକୁ ଆସି ସେହି 'ଜୁଲ୍ ନାଁ' ବା ଗୋପନରେ ଦିଆନିଆ ହୋଇଥିବା ନାମସବୁକୁ ପ୍ରକାଶ କରିଛନ୍ତି । ଦୁଇ ଗାଡ୍ ସୁରେଶ ଓ ମନୋଜ ସେମାନଙ୍କ ଇଚ୍ଛାରେ ପରସ୍ପର ନିଜନିଜ ଦଳ ପାଇଁ ଖେଳାଳୀ ଚୟନ କରିଛନ୍ତି । ଏହିପରି ଦୁଇ ଗାଡ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସହିତ ଦଳ ଗଠନ କରନ୍ତି ।

ଜୁଲ୍ କ୍ରମାଙ୍କ	ଖେଳାଳୀଙ୍କ ନାମ	ଜୁଲ୍ ନାମ
ପ୍ରଥମ	ସୌରଭ ଚିଣ୍ଟୁ	ଆଲୁ ବାଏଗନ୍
ଦ୍ୱିତୀୟ	ସନ୍ତୋଷ କୈଳାସ	ବାଉଁଶ ବରା
ତୃତୀୟ	ବାବୁଲି ଗଜିନ୍ଦ୍ର	ଆକ୍‌ବର୍ ବିର୍‌ବଲ୍
ଚତୁର୍ଥ	ସୁନୀଲ୍ ବୁଲୁ	ରାମ ଲଖଣ
ପଞ୍ଚମ	ଲାଲୁ ଲିଟୁ	କଲୁ କୁକୁଡ଼ା
ଷଷ୍ଠ	ଲଳିତ୍ ରାଜୁ	କନ୍ଦା କେନ୍ଦୁ

ଏହି 'ଜୁଲ୍ ନାଁ'ରୁ ପ୍ରକୃତରେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ନାମ କ'ଣ ଜାଣିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । କାରଣ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଜଣଙ୍କ ନାମକୁ ଏକାଠି ପ୍ରକାଶ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ପରିବେଶରୁ ଏହି ଗୁପ୍ତନାମ ସଂଗ୍ରହ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଗୁପ୍ତ ନାମ ସବୁ ଐତିହାସିକ, ପୌରାଣିକ, ଧାର୍ମିକ ଚରିତ୍ର ହୋଇପାରନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ପଶୁପକ୍ଷୀ, ସରୀସୃପ, ବୃକ୍ଷଲତା ହୋଇପାରେ, ବିଭିନ୍ନ ପଦବୀ ବୃତ୍ତି ହୋଇପାରେ ତଥା ଆଧୁନିକ କାଳରେ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର, କ୍ରୀଡ଼ା ଜଗତର ପ୍ରଖ୍ୟାତ ନାୟକ ନାୟିକା ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରନ୍ତି । ନିତ୍ୟ ବ୍ୟବହୃତ ଗୃହପୋକରଣରୁ, ବିଭିନ୍ନ ଗ୍ରାମ ତଥା ସ୍ଥାନୀୟ ନାମକୁ ମଧ୍ୟ ଏଥିପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି । ସମୟ ସମୟରେ ପୌରାଣିକ ନାରୀ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ଗୁପ୍ତନାମ ଭାବରେ ନିଆଯାଇଥାଏ ।[୯]

ନିମ୍ନୋକ୍ତ ଚିତ୍ରରେ 'ଗାଡ଼୍' ଦୁଇଜଣ ଜୁଲ୍ ନେଇ କିପରି ନିଜ ନିଜ ଦଳଗଠନ କରିଛନ୍ତି ତାହା ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହୋଇଛି ।



୪.୨.୨. 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ : ଏକାଧିକ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ଦଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା 'କ୍ରୀଡ଼ାମାନଙ୍କରେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହେବ ଏହା ପରସ୍ପର ଭିତରେ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ସୃଷ୍ଟି କରେ । ପ୍ରାରମ୍ଭରୁ ନିଜ ଉପରକୁ ଖେଳ ନେବାକୁ କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ ନଥାନ୍ତି । 'ପିତୁ', 'ବାଡ଼ିଢ଼େଗେନ୍', 'ହାଡ୍‌ବାନ୍ଦୋ', 'ଖପରି ବେଟାନି', 'ରେସ୍‌ଡ୍ରିପ୍' ଆଦି ଖେଳରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ହେବାପରେ ହିଁ ଖେଳର ଆୟୋଜନ ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ପରିବେଷଣ 'ମାଇ' ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ । କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ

'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ 'ମାଇ କର୍‌ବା' , ବା 'ଚରା ଉଡ଼ାବା' କୁହାଯାଇଥାଏ । କେତେକ ସ୍ଥାନରେ 'ମାଇ'କୁ 'ମୁଡ଼େ ହେଲା' ମଧ୍ୟ କହିଥାନ୍ତି ।[୨]

୪.୨.୨.୧. ନିର୍ବାଚନ ପ୍ରକ୍ରିୟା: 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ନୀତିନିୟମ ନଥିବାରୁ ପାରଂପରିକତାକୁ ଅନୁସରଣ କରି ହିଁ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅନୁସୃତ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଆଲୋଚନାର ସୁବିଧା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ୧. ବାଚିକ (Verbal) ମାଧମ ଓ ୨. (ନୈର୍ବାଚିକ) (Non-Verbal) ମାଧମ, ଏହିପରି ଦୁଇ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ-

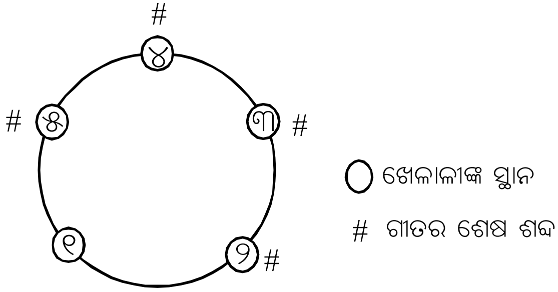
୪.୨.୨.୧.୧. ବାଚିକ ମାଧମ: ବାଚିକ ମାଧମ ଅନୁଯାୟୀ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ନିମନ୍ତେ ବିଭିନ୍ନ ଗୀତ, ଅକ୍ଷରକ୍ରମ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି ।

୧. 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ଗୀତ-

-	ରାମ /	ଲକ୍ଷ୍ମଣ /	ସୀତା /		
	ଆଲୁ /	ବାଏଗନ୍ /	ପିତା /		
	ପିତା /	ବାଏଗନ୍ /	କିଏ /	ଖାଏସି /	
	ମୁଇଁ /	ପଛେ /	ଖାଏଁସି /	ତୁଇ /	ଯା /
-	ଚାଇଁ /	ଚାଇଁ /	ମୁଠି /		
	ରଜା /	ଘରର୍ /	ଝୁଟି /		
	ଆରେ /	କଲିଆ /	ଝାର୍‌କେ /	ଜିମା /	
	ପାଚ୍‌ଲା /	ପାଚ୍‌ଲା /	କେଂଦୁ /	ଖାଏମା /	
	ମୋର୍ /	କେଂଦୁ /	ପାଚିଲା /		
	ତୋର୍ /	କେଂଦୁ /	କଂଚ୍ଚ /		
-	ଅଟ୍‌କୋ /	ମଟ୍‌କୋ /	ଗଟ୍‌କୋ /	ଥାଲି /	
	କାଏଁ /	ଜନମେ /	ଜନମ୍ /	କଲି /	
	ଆଁଗୋ /	ମାଁଗୋ /	ଦିଅ /	ବର /	
	କାଲି /	ଗାଏକେ /	ହାଟ୍ /	ପଦାର /	
	ଯୁଁରେ /	କାଲିଆ /	ବଂଦ୍‌କେ /	ଯୁଁ /	
	ପାଚ୍‌ଲା /	ପାଚ୍‌ଲା /	କେନ୍ଦୁ /	ଖଉଁ /	
	ସେ /	କେଂଦୁ /	ଏବେ /	ପାଚିଲା /	
	ବୁଢ଼ା /	ବଂଦେ /	ଯାଇ /	ଥାକିଲା /	

ନିର୍ଣ୍ଣୟ ପ୍ରକ୍ରିୟା: ବୃତ୍ତାକାରରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଏହି 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନୀ ଗୀତ ବୋଲିବା ଆରମ୍ଭ କରିଥାଏ । ଏହାକୁ 'ଚରାଉଡ଼ା

ଗୀତ' ମଧ କୁହାଯାଏ । ଖେଳାଳୀଜଣକ ଗୀତର ପ୍ରଥମ ଶବ୍ଦ ନିଜଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରିପାରେ କିମ୍ବା ଦକ୍ଷିଣ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଥିବା ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଠାରୁ ମଧ ଆରମ୍ଭ କରିପାରେ । ଖେଳାଳୀମାନେ ବୃତ୍ତାକାରରେ ଠିଆ ହୋଇ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରନ୍ତି ।



(୧) ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ନିଜ ଠାରୁ (ବାମରୁ ଦକ୍ଷିଣ କ୍ରମରେ) 'ରାମ ଲଖଣ ସୀତା' ଆରମ୍ଭ କରିଛନ୍ତି ।

(୫) ପ୍ରଥମ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବହିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ।

(୩) ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବହିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ।

(୨) ତୃତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବହିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ।

(୪) ଚତୁର୍ଥ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବହିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ।

ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ରହିଯାଇଛନ୍ତି ଅର୍ଥାତ୍ (୧) ଖେଳାଳୀ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ ହୋଇଛନ୍ତି ।

ଗୀତର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶବ୍ଦ ସହିତ ଜଣେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କରାଯାଏ । ଶେଷ ଶବ୍ଦ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖକୁ ଯାଏ ସେ ପ୍ରଥମେ ଅଲଗା ହୋଇଥାଏ । ପୁଣି ଗୀତ ବୋଲାଯାଏ । ଏମିତି ପ୍ରତି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଜଣେ ଜଣେ କରି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଅଲଗା କରାଯାଇଥାଏ । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ରହିଯାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ (ଏଠାରେ ପାଂଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ 'ମାଇ' ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରାଯାଉଛି) ।

୧	୨	୩	୪	୫
ରାମ୍	ଲଖଣ୍	ସୀତା	ଆଲୁ	ବାଏଗନ୍
ପିତା	ପିତା	ବାଏଗନ୍	କିଏ	ଖାଏସି
ମୁଇଁ	ପଛେ	ଖାଏଁସି	ତୁଇ	ଯା #
ରାମ୍	ଲଖଣ୍	ସୀତା	ଆଲୁ	--
ବାଏଗନ୍	ପିତା	ପିତା	ବାଏଗନ୍	--

କିଏ	ଖାଏସି	ମୁଇଁ	ପଛେ	--
ଖାଏଁସି	ତୁଇ	ଯା #	ରାମ୍	--
ଲଖଣ୍	ସୀତା	--	ଆଲୁ	--
ବାଏଗନ୍	ପିତା	--	ପିତା	--
ବାଏଗନ୍	କିଏ	--	ଖାଏସି	--
ମୁଇଁ	ପଛେ	--	ଖାଏଁସି	--
ତୁଇ	ଯା #	--	ରାମ୍	--
ଲଖଣ୍	--	--	ସୀତା	--
ଆଲୁ	--	--	ବାଏଗନ୍	--
ପିତା	--	--	ପିତା	--
ବାଏଗନ୍	--	--	କିଏ	--
ଖାଏସି	--	--	ମୁଇଁ	--
ପଛେ	--	--	ଖାଏଁସି	--
ତୁଇ	--	--	ଯା #	

୨. 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନୀ ଅକ୍ଷର-କ୍ରମ:

- ଅ-କ-ଲ-ଜି-ତା
- ଟି-ଚ୍-କି-କା-ଟି-ଚା

'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନୀ ଗୀତ ପରି ଏହି ଅକ୍ଷର କ୍ରମରେ ମଧ ବୃତ୍ତାକାରରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥିବା ଦଳର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ପ୍ରତି ଅକ୍ଷର ପ୍ରଯୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ। ଏବଂ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶେଷ ଅକ୍ଷର ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଉପରେ ପଡ଼େ ସେ ପ୍ରଥମେ ବାହାରି ଯାଏ। ଏହିପରି ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ରହିଯାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ। ପାଞ୍ଚ, ସାତ, ଆଠ, ଦଶ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ 'ରାମ / ଲଖଣ / ସୀତା' 'ଅ-କ-ଲ-ଜି-ତା' ଓ 'ଟି-ଚ୍-କି-କା-ଟି-ଚା' ଅକ୍ଷର କ୍ରମ ସାହାଯ୍ୟରେ ଯାଇ ନିର୍ବାଚନ କରାଯାଇଥାଏ। ଦଶବାର କିମ୍ବା ତଦୁର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ 'ଅଟ୍‌କୋ ମଟ୍‌କୋ' 'ଚାଇଁ ଚାଇଁ ମୁଠି' ଗୀତ ସାହାଯ୍ୟରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ହୁଏ। ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ସୁବିଧା ଅନୁସାରେ 'ଚାଇଁ / ଚାଇଁ / ମୁଠି' ଗୀତର କେବଳ 'ଚାଇଁ / ଚାଇଁ / ମୁଠି' ଓ 'ରାମ / ଲଖଣ / ସୀତା'ର କେବଳ 'ରାମ / ଲଖଣ / ସୀତା'କୁ ମଧ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି।

୪.୨.୨.୨. ନୈର୍ବାଚିକ ମାଧମ: ନୈର୍ବାଚିକ ମାଧମରେ କୌଣସି ଗୀତ ଅବା ଅକ୍ଷର-କ୍ରମର ଆବଶ୍ୟକତା ନଥାଏ। ଶରୀର ସଂଚାଳନ, ଖେଳରେ ବ୍ୟବହୃତ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ସାହାଯ୍ୟରେ ସହଜ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଭାବେ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି। ଗୀତ

କିମ୍ବା ଅକ୍ଷର-କ୍ରମରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସମୟ ସାପେକ୍ଷ ହେଉଥିବାରୁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସାଧାରଣତଃ ଏହି ନୈର୍ବାଚିକ ମାଧ୍ୟମ ଅବଲମ୍ବନ କରାଯାଇଥାଏ ।

୧. ଥାପ୍‌ଡ଼ି ପିଟା: ଖେଳାଳୀମାନେ ଏକାଠି ବୃତ୍ତାକାରରେ ଠିଆ ହୋଇ ହାତଯୋଡ଼ି ତାଳି ପକେଇଥାନ୍ତି । ତାଳି ପକେଇଲା ବେଳେ କେହି କେହି ପାପୁଲି ଓଲଟାଇ ମଧ୍ୟ ତାଳି ଦେଇଥାନ୍ତି ।

ଯୋଡ଼ିଏ ଖେଳାଳିଙ୍କ ତାଳି ଅନୁରୂପ ହେଲେ ସେ ଦୁଇ ଜଣ ବାହାର ହୋଇଯାନ୍ତି । ଏମିତି ତାଳି ପକାଇ ଯୁଗ୍ମ ଖେଳାଳୀ ପୃଥକ ହୋଇଗଲା ପରେ ଶେଷରେ ଯିଏ ରହିଯାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇ ଥାଏ ।ଏହି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ପାଖରେ 'ଥାପ୍‌ଡ଼ି ପିଟା' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ସାଧାରଣତଃ ତିନି, ପାଂଚ, କିମ୍ବା ସାତ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ ହିଁ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅବଲମ୍ବନ କରାଯାଏ ।

୨. ଆଁଗ୍‌ଟି ଚିନା: ଆଁଗ୍‌ଟି ଚିନା (ଆଂଗୁଠି ଚିହ୍ନିବା) ସାହାଯ୍ୟରେ ମଧ୍ୟ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି । ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଅଗୋଚରରେ ଯାଇ ନିଜ ହାତର ଯେକୌଣସି ଆଙ୍ଗୁଠି ମୂଳକୁ ଭିତର ଆଡୁ ଚିହ୍ନଟିଏ ଦେଇଥାଏ (ପତ୍ରର ରଂଗ ହେଉ କିମ୍ବା ଖପର ବା କାଠି ସାହାଯ୍ୟରେ ଟିକିଏ ଖୋରକି ଦେଇ ହଉ) ଏବଂ ସମସ୍ତଙ୍କ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି "କେନ୍ କେନ୍‌ଟା ନେବ (କିଏ କେଉଁ ଆଂଗୁଠି ନେବ) ?" ବୋଲି ପଚାରେ । ଯିଏ ଚିହ୍ନିତ ଆଂଗୁଠି ଧରେ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇ ଥାଏ । 'ଆଂଗଟି ଚିନା'ରେ ସାଧାରଣତଃ ପାଂଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ ପାଂଚଟା ଆଂଗୁଠି, ତିନିଜଣ ଥିଲେ ତିନିଟା ଆଂଗୁଠିକୁ ବ୍ୟବହାର

କରାଯାଇଥାଏ । ଏବଂ ଛ, ସାତ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ ଅନ୍ୟ ହାତର ଆଂଗୁଠିକୁ ମଧ ଏଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ କରାଯାଇପାରେ ।

୩. କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ମାଧମରେ: କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ସାହାଯ୍ୟରେ: 'ବାଡ଼ିଡ଼େଗେନ୍', 'ହାଡ୍‌ବାଂଦୋ' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ହାତରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବାଡ଼ିକୁ ଟେକିଧରେ ଓ ପଛକୁ ଫିଙ୍ଗିଥାଏ । ଖେଳାଳୀର ଅତି ନିକଟରେ ଯାହାର ବାଡ଼ି ପଡ଼େ ସେ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି 'ବାଟି' ଖେଳରେ ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ବାଟି ମାରି 'ଶହେ ଭିତା' ପୂରଣ କରିପାରେ ନାହିଁ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । 'ଛିପିମରା'ରେ ମଧ ଖେଳାଳୀମାନେ ପୋଖରୀହୁଡାରେ ବସି 'ଛପି' ମାରିଥାନ୍ତି ଯାହାର ଛିପି ବେଶୀଦୂର ଯାଏ ସେ ଦ୍ୱିତୀୟଥର ଛପି ମାରିଲା ବେଳେ ବାଦ୍ ପଡ଼େ ପୁଣି

ବାକି ସମସ୍ତେ 'ଛପି' ମାରିଥାନ୍ତି । ଯିଏ ଶେଷରେ ରହିଯାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ପୁଣିଥରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ 'ଛପି' ମରାଯାଏ । ଯିଏ ଶେଷରେ ରହିଯାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏମିତି ଯଦି ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥାନ୍ତି ତେବେ ତିନି ପର୍ଯ୍ୟାୟ 'ଛପି' ମାରିଥାନ୍ତି । ପାଞ୍ଚଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ ଚାରି ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଛିପି ମରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଯିଏ ରହିଯାଏ ସେ 'ଡ଼େଁଣୋ ମାଇ' ଭାବେ ପରିଚିତ ହୁଏ । ଏହିପରି କିଛି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ସାହାଯ୍ୟରେ ହିଁ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରାଯାଇଥାଏ ।

୪.୨.୩. ପାଞ୍ଜୋ ବା ପାଏନ୍‌କୁଆଲି: ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସବୁରେ ଦୁଇ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ ଦଳର ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ସମାନ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ । କିନ୍ତୁ ଅନେକ ସମୟରେ ଗୋଟିଏ ଦଳରେ ଅପର ଦଳ ଠାରୁ ଅଧିକ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ହେବା ପରେପରେ ହୁଏତ ପହଞ୍ଚିଥାଇ ପାରେ କିମ୍ବା ତାର ଯୋଡ଼ିଟିଏ ମିଳି ନଥାଇପାରେ । ଏହି ଖେଳାଳୀକୁ ଦୁଇ ଦଳର ପାରସ୍ପରିକ ସହମତିରେ ଯେକୌଣସି ଦଳ ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ ଫଳରେ ଅପରପକ୍ଷର ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ଊଣା ହୋଇଥାଏ ଓ ସେହିଦଳର କୌଣସି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଉପରେ 'ପାଏନ୍‌କୁଆଲି'[୩] ରହେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମସ୍ତ ଶୃଙ୍ଖଳା ଓ ପ୍ରକ୍ରିୟା ବର୍ହିଭୂତ ଏହି 'ପାଏନ୍‌କୁଆଲି' ଜଣକର ବିଶେଷତ୍ୱକୁ ଅସ୍ୱୀକାର

କରାଯାଇନପାରେ । ଦଳଗଠନ ପ୍ରକ୍ରିୟାରୁ ଶୃଙ୍ଖଳା ଭିତରକୁ ନଆସିଥିଲେ ମଧ୍ୟ ବେଶ୍ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଭାବରେ ଏହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ତାର ଖେଳ ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ । ଏଥିରୁ ସୂଚିତ ହୁଏ ଯେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ନୀତିନିୟମ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଲିପିବଦ୍ଧ ନୁହେଁ । ପରିସ୍ଥିତି ଓ ପରିବେଶ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ମଧ୍ୟ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୨.୪. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ(ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ପରିଶିଷ୍ଟ-୧) । ତେବେ ଖେଳାଳୀମାନେ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହି ନୀତି ନିୟମରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ମଧ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି ।

'ପିତୁ' ଖେଳରେ ସାଧାରଣତଃ ସାତଟି ଖପରିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ତେବେ, ଖେଳାଳୀମାନେ ବିନା 'ଖପରି'ରେ ମଧ୍ୟ ଏହି ଖେଳର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି 'କେଲିବାଡ଼ି' ରେ ବିଭିନ୍ନ ନୀତି ନିୟମର ପରିବେଷଣ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ସମୟ ଅଭାବ ହେଲେ କେଲି ପୁରିବା ପୂର୍ବରୁ ସ୍ଥିର କରାଯାଇଥିବା 'କେଲି'କୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରି ଖେଳରେ ପରିସମାପ୍ତି କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ କେଲି ମାରି ଏକ ନିମ୍ନତମ ଅଙ୍କ ଆଣିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ ଓ ଏଥିରେ ବିଫଳ ହେଲେ ତାଙ୍କର 'ଦାଁ' ଯାଇଥାଏ । ତେବେ କମ୍ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ ଏହିପରି କିଛି ନିୟମକୁ ଉପେକ୍ଷା ମଧ୍ୟ କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି 'କେଲି ଗଳିବା'ରେ ମଧ୍ୟ ସଂପୃକ୍ତ ଦଳକୁ କିଛି ଅଙ୍କ (Point) ମିଳିଥାଏ । ଏବଂ ଖେଳାଳୀମାନେ ଆବଶ୍ୟକ ମନେକଲେ ଏହି ନିୟମର ଉପଯୋଗ କରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟଥା ଏହା ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ ନୁହେଁ । ଝିଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା 'ଘର୍‌ଡ଼ିଆଁନି'ରେ ମଧ୍ୟ 'ମଡ଼ା କି ଛଡ଼ା', 'ଉଠା କି ବସା' ପ୍ରଭୃତି ବିଭିନ୍ନ ନିୟମ ଯାହାକି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଚୟନ କରିବାର ସୁଯୋଗ ଦେଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଅଦଳବଦଳ ତଥା ସମାନ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା 'କେଲିବାଡ଼ି'ରେ 'ପାଞ୍ଜୋ' ଖେଳାଳୀ ଭଳି ଯୋଡି ନଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ସୁଯୋଗ ଦିଆଯାଇଥାଏ । 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିବାପାଇଁ ମଧ୍ୟ କୌଣସି ଧରାବନ୍ଧା ନିୟମ ନାହିଁ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଏଥିପାଇଁ ଯେକୌଣସି ନିୟମକୁ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି ବା ପାରସ୍ପରିକ ବୁଝାମଣାରେ କୌଣସି ଏକ ଖେଳାଳୀକୁ ମଧ୍ୟ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରିବା ଦେଖାଯାଏ କାରଣ ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଜଣେ ପରେ ଜଣେ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତଙ୍କୁ 'ମାଇ'ର ଭୂମିକା ନେବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏଥିରୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଯେ, ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ନୀତି ନିୟମ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇଥାଏ । ଏବଂ ଏହା ସତ୍ତ୍ୱେ ମଧ୍ୟ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୨.୫. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଫଳାଫଳ : 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଛକା', 'କସାଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଦୁଇଦଳ ବା ଦୁଇଜଣ ମଧ୍ୟରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବାରୁ

ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବା ଗୋଟିଏ ଦଳ ବିଜୟ ଲାଭ କରୁଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବା ଅନ୍ୟ ଦଳ ପରାଜିତ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି ଏକତ୍ର ମିଳିତ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା 'ବାଟି', 'ଖପ୍‌ରି ବେଟାନି', 'ଖର୍‌ସି ବାଡ଼ି', 'ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଦୋ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ମଧ ଖେଳାଳୀମାନେ କିଏ କେତେ 'ପାଟ୍' ଖାଏଲା ? କିଏ କେତେ ଥର 'ମାଇ' ହେଲା ? କିଏ କେତେ 'ଢ଼ୋଲ୍' ଲାଗ୍‌ଲା ? ଏସବୁ ହିସାବ କରାଯାଇଥାଏ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏହା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଯେ ବେଳେବେଳେ ପରାଜିତ ଦଳ ବିଜିତ ଦଳଠାରୁ ଶାସ୍ତି ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏଥିପାଇଁ 'ବାଟି', 'ଡାଂଗ୍‌ଲୁକେନ୍', 'ଖର୍‌ସିବାଡ଼ି', 'କେଲିବାଡ଼ି'କୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏହି ଦଣ୍ଡବିଧାନ ଯଦିଓ ବାଧତାମୂଳକ ନୁହେଁ ତଥାପି ନିର୍ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀ ଏହାକୁ ଗ୍ରହଣ କରିନେଇଥାଏ ।

୪.୩. ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଉପାଗମ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆଲୋଚନା ତଥା ଅନୁଶୀଳନ ପାଇଁ ଏଠାରେ ବାସକମ୍ଙ୍କର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଉପାଗମ (Functional Approach)କୁ ଆଧାର ଭାବରେ ନିଆଯାଇଛି । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ସହିତ ଏହାର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଉପରେ ଆଲୋକପାତ କରିବା ପାଇଁ ଯଥା ସଂଭବ ଚେଷ୍ଟା କରାଯାଇଛି । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକ କିପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଛି ଜାଣିବା ସଂଗେ ସଂଗେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଉପରେ ଆମେ ଏଥିରୁ ଅବଗତ ହେବା ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୩.୧. ସାମାଜିକ ପ୍ରସ୍ଥିତି : ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦନାର ଅଧ୍ୟୟନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ମଧ ସାମାଜିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସାମାଜିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ କ୍ରମରେ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ସାମାଜିକ ପ୍ରସ୍ଥିତି ଅନୁକ୍ରମ (Social hirarchy) ଉଚ୍ଚନୀଚ ଦ୍ୱୈତତା , ଅର୍ଥନୈତିକ ରାଜନୈତିକ ସ୍ୱରୂପ, ବିଭିନ୍ନ ଜୀବନାବସ୍ଥାର ଚିତ୍ର, ବୃତ୍ତିବ୍ୟବସାୟ, ବିଭିନ୍ନ ଚରିତ୍ର, ବିଭିନ୍ନ ଗୋଷ୍ଠୀ, ଭାଗବଣ୍ଟନ ଶୈଳୀ ତଥା ଗ୍ରହଣଶୀଳତା ପରି ବହୁବିଧ ଆୟାମକୁ ଅନୁଶୀଳନ କରାଯାଇପାରେ ।

୪.୩.୧.୧. ସାମାଜିକ-ପ୍ରସ୍ଥିତି ଅନୁକ୍ରମ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ସାମାଜିକ ପ୍ରସ୍ଥିତିର ପ୍ରତିଫଳନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ମଧ ଏହା ସହଜରେ ଅନୁମେୟ । 'ରାଜାମଂତ୍ରୀ', କ୍ରୀଡ଼ାରେ ରାଜାରାଣୀ, ମଂତ୍ରୀ, କଟୁଆଳ, ଗୌନ୍ତିଆ, ମହାଜନ, ଚୋର ପ୍ରଭୃତି ଚରିତ୍ରକୁ ନେଇ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବାବେଳେ ଏଥିପାଇଁ ପ୍ରଯୁକ୍ତ ଅଂକ ସେହିପରି ପ୍ରସ୍ଥିତି (Status) ଅନୁକ୍ରମ ରକ୍ଷା କରିଥାଏ । ରାଜାକୁ ସର୍ବାଧିକ ଅଂକ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଥିବାବେଳେ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ମଂତ୍ରୀ, କଟୁଆଳ, ଗୌନ୍ତିଆ, ମହାଜନ, ଚୋର, ନିମନ୍ତେ କମ୍ ଅଙ୍କ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କରାଯାଇଥାଏ ।

୪.୩.୧.୨. ଉଚ୍ଚନୀଚ ଦ୍ୱୈତତା (ଦ୍ୱିବିଧତା) : ସର୍ବଭାରତୀୟ ସମାଜ ପରି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ମଧ ଉଚ୍ଚନୀଚ ଦ୍ୱୈତତା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଭିନ୍ନ ଜାତି ଜନଜାତି ଭିତରେ ଉଚ୍ଚନୀଚ ଭେଦଭାବ ରହିଛି । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ଏହାର ପରିପ୍ରକାଶ ଆମେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇଥାଉ । ଗାଡ୍ ହୋଇଥିବ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପ୍ରସଂଗରେ ଉଚ୍ଚରେ ଥିବା ବେଳେ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକର ସ୍ଥାନ ନୀଚରେ ଥାଏ । 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁ ଦେଲେ 'ମରିଯିବା' ଅର୍ଥାତ୍ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ସାମୟିକ ଭାବରେ ବିରତି ନେବାକୁ ପଡ଼େ । ସେହିପରି ଏହି ଅନୁକ୍ରମରେ କିଛି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ପାଞ୍ଜୋ' ଖେଳାଳୀକୁ ମଧ ଉଚ୍ଚସ୍ଥାନ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଉକ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଏହି ସବୁ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ଦଳ ପାଇଁ ଏକକାଳୀନ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୧.୩. ଅର୍ଥନୈତିକ ଓ ରାଜନୈତିକ ସ୍ୱରୂପ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅର୍ଥନୈତିକ ତଥା ରାଜନୈତିକ ସ୍ୱରୂପର ପରିପ୍ରକାଶ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । 'କସାଡ଼ି' 'କାଚ କଉଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କଉଡ଼ି ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ କଉଡ଼ିର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ ସେ ଅନ୍ୟ ସାଥୀ ଖେଳଳୀଙ୍କ ଠାରୁ କଉଡ଼ି ଉଧାର ମଧ ନେଇଥାଏ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ଜୀବନରେ ମଧ ଅଭାବ ଅସୁବିଧାରେ ଟଙ୍କା, ଧାନ, ଚାଉଳ ଉଧାର କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସେହିପରି 'ପତିଖେଲ୍', 'କାନ୍ଥିଖେଲ୍'ରେ ମଧ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଓ ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ ପ୍ରଯୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ ।

'ରାଜାମଂତ୍ରୀ', 'ଚୋର୍ ପୁଲିସ୍', 'ସରପଞ୍ଚ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏଠାକାର ରାଜନୈତିକ ତଥା ସାଂପ୍ରତିକ ଶାସନ ବ୍ୟବସ୍ଥା ସହିତ ଖେଳାଳୀମାନେ ବୟସ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କଠାରୁ ଶୁଣିଥିବା ବା କେତେକଙ୍କ ସମ୍ପର୍କରେ ଆସିବା ପରେ ପରିଚିତ ହେବା ସହ ଏହାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାର ରୂପ ପ୍ରଦାନ କରିଥାନ୍ତି ।

୪.୩.୧.୪. ବୃତ୍ତି ବାଣିଜ୍ୟର ଚିତ୍ର : 'ଚାଷବାସ', 'ହାଟ୍ ବିକା', 'ମାଷ୍ଟର୍ ଖେଲ୍', ପଣସ ଗୋଛା, 'କାଠଯିବା', 'ମହୁଲବେଟା', 'ବହଦିଅ ସମଧେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମାଷ୍ଟର୍, ପୁଲିସ୍, କାଠଯିବା, ମହୁଲ ଗୋଟେଇ ଯିବା ପ୍ରଭୃତି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ବୃତ୍ତି ବ୍ୟବସାୟ ତଥା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରଂପରିକ କର୍ମ ଓ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନ ଶୈଳୀର ଚିତ୍ର ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁର ପରିବେଷଣ ମାଧମରେ ଏହିସବୁ ବୃତ୍ତି ବ୍ୟବସାୟ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଥାନ୍ତି । ଏହାଛଡା ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟର ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ସାମାଜିକ ବ୍ୟବସ୍ଥା ସମ୍ପର୍କରେ ସହଜରେ ପରିଚିତ ହୋଇପାରିଥାନ୍ତି ।

୪.୩.୧.୫. ଭାଗ ବଣ୍ଟନର ଚିତ୍ର: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପାରଂପରିକ ଭାଗବଣ୍ଟନର ଚିତ୍ର ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ପାରଂପରିକ ଭାବରେ ଗାଡ୍ ବସି

ଦଳ ଗଠନ କରିଥାନ୍ତି । 'କସାଡ଼ି', 'ଖପରି ବେଟାନି', 'ଖୁନ୍‌ତା' ପ୍ରଭୃତି ଖେଳରେ ହାରିବାକୁ ଯାଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଠାରୁ କଉଡ଼ି, ଖପରି, ଖୁନ୍‌ତା ଧାର ନେଇ ନିଜ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ବଜାୟ ରଖିଥାଏ । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା 'ଛିପି'ରେ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ଶେଷରେ ଯାହା ଦଣ୍ଡ ସ୍ୱରୂପ ଯାଇ ଆଣିଥାଏ ତାହାକୁ ଉଭୟ ବିଜିତ ଓ ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀ ସାମନ ଭାଗରେ ବାଣ୍ଟି ଖାଇବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ ।

୪.୩.୧.୬. ଜୀବନବସ୍ଥାର ଚିତ୍ର: ଲୋକକ୍ରୀଡାର ସଂରଚନାରେ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ତର ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । 'ମାଇ' ବା 'ଗାଡ଼୍'ର ନିର୍ବାଚନ, କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ପୂର୍ବ-ପ୍ରକ୍ରିୟା(ଥୁକ୍-କି-ପିଟ୍) ପରିବେଷଣ, 'ମାଇ'ର ସ୍ପର୍ଶରେ ଖେଳାଳୀର ମୃତ୍ୟୁ, କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ, କ୍ରୀଡ଼ାର ଫଳାଫଳ, ଶେଷରେ ଦଣ୍ଡବିଧାନ (ଯଦିଓ ସମସ୍ତ କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ପ୍ରଯୁକ୍ତ ନୁହେଁ) ଏହି ଅନୁକ୍ରମରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସମସ୍ତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଅନୁକ୍ରମ ପରୋକ୍ଷରେ ପାରଂପରିକ ଜୀବନବୃତ୍ତର ଚିତ୍ରକୁ ଉପସ୍ଥାପନ କରିଥାଏ । ଦଳଗଠନ ପାରଂପରିକ ଗୋଷ୍ଠୀ ବା ଜନବସତିକୁ ପ୍ରତୀକିତ କରୁଥିବା ବେଳେ 'ମାଇ' ବା 'ଗାଡ଼୍'ର ନିର୍ବାଚନରେ ଜନବସତିର ପ୍ରମୁଖ ବା ମୁଖିଆର ଭୂମିକାକୁ ସୂଚିତ କରିଥାଏ । ସେହିପରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ବା ଜୀବନଜୀବିକା ସୁଚାରୁରୂପେ ପାଳନ କରିବା ଏଥିରେ ବିଚ୍ୟୁତି ଘଟିଲେ ('ମାଇ'ର ସ୍ପର୍ଶ) କାର୍ଯ୍ୟରେ ବିରତି ଆସିବା ଆଦିକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୧.୭. ପୁନରାୟ ପ୍ରକ୍ରିୟା: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଥରେ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ପରେ ଏହାର ପରିସମାପ୍ତି ହୁଏ ନାହିଁ । ସମୟ ମିଳିଲେ ଏହାର ପୁନରାବୃତ୍ତି ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ କୌଣସି ଏକ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ତିନି ଚାରି ଥର ମଧ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ବେଳେବେଳେ କ୍ରୀଡ଼ା ସମାପ୍ତି ପୂର୍ବରୁ କୌଣସି କାରଣବଶତଃ ସମୟ ଅଭାବ ହେଲେ ଏହାକୁ ଆସନ୍ତାକାଲି ବା ପରିବର୍ତ୍ତି ଦିନ ପାଇଁ ସ୍ଥଗିତ ମଧ ରଖାଯାଏ ଓ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏହା ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ଏହା ଏକ ସାମାଜିକ ଅନୁମୋଦନ । କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କର ଏଥିରେ ସମ୍ମତି ଥିବାରୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପୁନଃପରିବେଷଣ ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୩.୧.୮. ନୂତନ ପ୍ରକ୍ରିୟା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପାରଂପରିକ ଭାବରେ ପୀଢ଼ି ପରେ ପୀଢ଼ି ପରିବେଷିତ ହୋଇ ଆସୁଥିଲେ ମଧ ଏଥିରେ ସାଂପ୍ରତିକ ସମାଜ ଓ ଏହାର ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ନୂତନ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଉଦାହରଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । 'ପତିଖେଳ' ପ୍ରଥମେ ଖପରାରେ ଖେଳାଯାଉଥିବା ବେଳେ ସଂପ୍ରତି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମାଚିସ୍ ଖୋଳ ଡ଼ବା, ମୃଦୁପାନୀୟର ଠିପି ବ୍ୟବହୃତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । 'ରାଜାରାଣୀ' 'ଚୋର ପୁଲିସ୍' କ୍ରୀଡ଼ାପରି ସଂପ୍ରତି 'ସରପଞ୍ଚ' ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ନିଶ୍ଚୟ ।

୪.୩.୧.୯. ସାମାଜିକ ଗ୍ରହଣଶୀଳତା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ସମାଜ ଓ ସଂସ୍କୃତିରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରତି ଏକ ଗ୍ରହଣଶୀଳତା ରହିଛି । ବୋଧହୁଏ ଏହି କାରଣରୁ ସାଂପ୍ରତିକ ସମୟରେ ମଧ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ପାଇଥାଉ । ଦଶହରା, ପହିଲି ଅମାବାସ୍ୟା, ନୂଆଖାଇ ପ୍ରଭୃତି ଗଣପର୍ବମାନଙ୍କରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନକୁ ଏଥିପାଇଁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ । ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ପରି ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମହତ୍ତ୍ୱ ଓ ଗୁରୁତ୍ୱ ଏଥିରୁ ଅନୁଭବ କରାଯାଇପାରେ ।

୪.୩.୨. ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସ୍ଥିତି : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅଧ୍ୟୟନରେ ଏହାର ସାମାଜିକ ପ୍ରସଂଗ ଯେପରି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସେହିପରି ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସଂଗ ମଧ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ବିଭିନ୍ନ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆୟାମକୁ ଉପକ୍ଷୋ କରି ଲୋକ ଉପାଦାନର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନ ସଂଭବ ନୁହେଁ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ସହିତ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ପାଂରପରିକ ବିଶ୍ୱାସ, ପବିତ୍ର ଅନୁଷ୍ଠାନ, ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଶୈଳୀ, ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ, ତଥା ମନୋରଂଜନ, ଭାଷା, ସ୍ଥାନ, ଜାତି ପରିବେଶ ଓତଃପ୍ରୋତ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । ତେଣୁ ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସଂଗରେ ଏସବୁର ଅନୁଶୀଳନ ଆବଶ୍ୟକ ।

୪.୩.୨.୧. ପାରମ୍ପରିକ ବିଶ୍ୱାସ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅନେକ ପାରଂପରିକ ବିଶ୍ୱାସର ପ୍ରତିଫଳନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ବର୍ଷାଋତୁ ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆରେ ବାଟି ଖେଳରେ ଆୟୋଜନରେ ଭଲ ବର୍ଷା ହୁଏ ନାହିଁ ବୋଲି ଜନମାନସରେ ବିଶ୍ୱାସ ରହିଛି । ସେହିପରି ଘର ଅଗଣାରେ ଅଂଗାରରେ କେହି 'କଉଡ଼ି', 'କାଚକଉଡ଼ି', କିମ୍ବା 'ବାଗଛେଲ' ପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ତିଆରି କରନ୍ତିନାହିଁ । ଏପରି କଲେ ପରିବାର ମଧରେ ଦୁଃଖ ଶୋକ ହେବାର ଆଶଙ୍କା କରାଯାଏ । 'ଭାଲୁ ମତେନ୍' କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ'କୁ ପ୍ରକୃତରେ ଭୂତ ସବାର ହୋଇଥାଏ ଏହା ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି 'ଜାମଭୂତ୍' କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭୂତ ଓ ଗୁଣିଆର ପାଂରପରିକ ବିଶ୍ୱାସର ପ୍ରତିଫଳନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । 'ଗେଡ଼ି' ଖେଳରେ ଗେଡ଼ିଗୁଡ଼ିକୁ ଭାଙ୍ଗି ଉଇହୁଙ୍କା ଭିତରେ ଫିଙ୍ଗି ଦେଲେ ଗ୍ରାମର ମଂଗଳ ହୋଇଥାଏ, ଏପରି ଏକ ବିଶ୍ୱାସ ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୪.୩.୨.୨. ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି : ବିଭିନ୍ନ ପାରଂପରିକ ବିଶ୍ୱାସ ପରି ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିର ପ୍ରତିଫଳନ ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । 'ଡାଙ୍ଗ୍ ଲୁକେନ' କ୍ରୀଡ଼ା ବିବାହୋତ୍ସବକାଳୀନ 'ମୁଦି ଲୁକେନ୍'କୁ ପ୍ରତୀକିତ କରୁଥିବା ବେଳେ 'ବହଦିଅ ସମ୍ଧେନ' କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର 'କନିଆମଗା'ର ପ୍ରତିଫଳନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ସେହିପରି 'ଜାମଭୁତ୍' ରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଗୁଣିଆ ବା ଭୂତପ୍ରେତ ବିଶ୍ୱାସର ପ୍ରତିଫଳନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । 'ଗେଡ଼ି', 'ଗଉର୍ ବାଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ

ଅନୁଷ୍ଠାନଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଓତଃପ୍ରୋତଃ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନର ପ୍ରତୀକ ରୂପେ ପରିବେଷିତ ହେବା ସହିତ ଏହାର ପରିବେଷଣ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନର ନିୟାମକ ମଧ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଏଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣର ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ଏକ ସାମାଜିକ ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ ।

୪.୩.୨.୩. ପର୍ବପର୍ବାଣୀ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଗୁଡୁ', 'ହାଁଣି ଚୋପେନ୍', 'ଖୁଟିଘିଚା', 'ଦୁଧ୍ଭାର୍' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଦଶହରା, ନୂଆଖାଇର ବାସି ଦିନ ମାନଙ୍କରେ ସାମୂହିକ ଭାବରେ ଆୟୋଜିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ଏହି ଆୟୋଜନର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ସହିତ ମନୋରଂଜନ ମଧ ହୋଇଥାଏ । ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପାଳନ ସମୟରେ ଅବସର ସମୟର ଉପଲବ୍ଧି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହି ଆୟୋଜନରେ ଗ୍ରାମର ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ଶ୍ରେଣୀର ଉଭୟ ସ୍ତ୍ରୀ ପୁରୁଷଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ଭୀମା ବିହା'ରେ 'ବାଟି', 'କେଲିବାଡ଼ି' କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆବଶ୍ୟକତାର ପରିପୁରକ ଭାବରେ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରୀ ମନେହୁଏ ।

୪.୩.୨.୪. ପବିତ୍ର ଅନୁଷ୍ଠାନ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବାଲିଯାତ୍ରା ବା ଭୀମା ଦେବତାଙ୍କ ପୂଜା ଏକ ପବିତ୍ର ଅନୁଷ୍ଠାନ, ଏହି ଯାତ୍ରା ସମୟରେ ଭୀମା 'ବାଟି', 'ଗୁଡୁ' ଇତ୍ୟାଦି ଖେଳ ନିଜ ଭାଇମାନଙ୍କ ସହ ମିଶି ଖେଳିଥାନ୍ତି । ସେହପରି 'ବେଲସରା' ବା 'ଡ଼ାଣସରା' ଯାତ୍ରା ପରି ପବିତ୍ର ଅନୁଷ୍ଠାନ ସହିତ 'ଗେଡ଼ି' କ୍ରୀଡ଼ା ଜଡ଼ିତ । ଆଷାଢ଼ ଶୁକ୍ଳପକ୍ଷ ଦ୍ୱିତୀୟା ବା ରଥଯାତ୍ରା ଦିନଠାରୁ ସପ୍ତପୁରୀ ଅମାବାସ୍ୟା ଦିନ ଗ୍ରାମ ବାହାରେ ଥିବା ଉଇହୁଙ୍କାରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ଗେଡ଼ିକୁ ଭାଙ୍ଗିରୁଜି ଏକତ୍ର ପୋତି ଦିଅନ୍ତି । ଏହା 'ଡୁକେର୍ ଖେଦା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

୪.୩.୨.୫. ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନ ଶୈଳୀ: ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଶୈଳୀ ଓ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଗାଗୀ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । 'ବାଟି', 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ପିତୁ', 'ରେତାଡୁଡୁ' ଦଳଗତ କ୍ରୀଡ଼ା, ଖେଳାଳୀ ଏକକ ଭାବେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁକୁ ଆୟୋଜନ କରିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । ଅତଏବ, ଏହାର ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ଦଳଗଠନ ଅତ୍ୟାବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ବ୍ୟବସ୍ଥା ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନଯାପନକୁ ସୂଚିତ କରେ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ପରସ୍ପର ସହଯୋଗ ସମ୍ପର୍କ ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନଯାପନର ମୁଖ୍ୟ ଆଧାର ଏବଂ ଏହା କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ା ସମୟରେ ନୁହେଁ ପରବର୍ତ୍ତୀକାଳରେ ମଧ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଆସିଥାଏ ।

୪.୩.୨.୬. ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ପ୍ରଭାବକୁ ଉପେକ୍ଷା କରାଯାଇନପାରେ । 'ମାଛ୍ସରେ ଘିନ', 'କାଠ୍ଯିବା', 'ମହୁଲ୍ବେଟା', 'ହାଟ୍ବିକା', 'ବହଦିଅ ସମଧେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୈନନ୍ଦିନ

ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟାର ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ପରିପ୍ରକାଶ ଘଟୁଥିବା ବେଳେ । 'ହୁମୋ', 'ବୋରିଆ' ପ୍ରଭୃତି ଗୀତ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଶୈଳୀ ତଥା ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କର ସ୍ୱରୂପ ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ନୂତନ ପୀଢ଼ିର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସହିତ ସଂପୃକ୍ତ ଓ କର୍ମ ସଚେତନ କରିବା ସହିତ ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ୱରୂପକୁ ଅବଲୋକନ କରିବାରେ ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ।

୪.୩.୨.୭. ନୃତ୍ୟ ଗୀତ ତଥା ମନୋରଂଜନ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ କେବଳ ଶାରୀରିକ ବ୍ୟାୟାମ ତଥା ଅବସର ବିନୋଦନ ପାଇଁ ନୁହେଁ ଏହା ମନୋରଂଜନର ଏକ ମାଧମ ମଧ । 'ହୁମୋ', 'ବଉଲି', 'କାଟ୍‌କାଟୁମା', 'ଛୁର୍‌କି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଗୀତ ଆଧାରିତ ହୋଇଥିବା ବେଳେ 'ପିଠାପୁଡ଼େନ୍', 'ମାଛ୍‌ସରେଘିନ', 'କାଠ୍‌ଯିବା', 'ମହୁଲବେଟା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ମୃଦୁପଦପାତ ସହିତ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁର ପରିବେଷଣରେ ନୃତ୍ୟ ଓ ଗୀତର ସଂଯୋଜନା ଏହାକୁ ଅଧିକ ମନୋରଂଜନ ତଥା ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୨.୮. ଭାଷା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ଭାଷା ସ୍ଥାନୀୟ ଓ ସରଳ । କଳାହାଣ୍ଡି, ବଲାଙ୍ଗୀର, ସମ୍ବଲପୁର, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଅଞ୍ଚଳର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବିଭିନ୍ନ ନାମରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, କଳାହାଣ୍ଡି ଅଞ୍ଚଳର 'କେଲିବାଡ଼ି' ସମ୍ବଲପୁର ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଗିଲିଦଣ୍ଡା', 'ଝୁକୁ', ବଲାଙ୍ଗୀର ଅଞ୍ଚଳରେ 'କେଲି' ଭାବରେ ପରିଚିତ ହେଉଥିବାବେଳେ ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଅଞ୍ଚଳରେ 'ବିଡି' ନାମରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ସେହିପରି କଳାହାଣ୍ଡି ଅଞ୍ଚଳର 'ପାଟ୍' ବଲାଙ୍ଗୀର ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଢ଼ୋଲ' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଭାଷା ସରଳ ସାବଲୀଳ ତଥା ଛନ୍ଦଯୁକ୍ତ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରପ —

ସାଇକଲ ସାଇଁ ସାଇଁ ବୋରିଆ
ସାଇକଲ ସାଇଁ ସାଇଁ
ଶାଢୀ ଆନି ଦେଲ ବିଲାଉଜ ନାଇଁ
ଦେହକୁ ସାଜିଲା ନାଇଁ ବୋରିଆ
ଦେହକୁ ସାଜିଲା ନାଇଁ ... ।

ବେଳେବେଳେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରତୀକଧର୍ମୀ ଭାଷା ମଧ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି, ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ —

ଏକ୍ ବଉଁଶ ମାରିଗଲି ଦୁଇ ବଉଁଶର୍ ପଲା
ପିଲା ଭିତରେ ଦେବ୍‌ତା ଥିଲା

ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା... ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା... ।

୪.୩.୨.୯. ସ୍ଥାନ, ପାତ୍ର, ଓ ପରିବେଶ: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନ ପାତ୍ର ତଥା ପରିବେଶ ସମ୍ପର୍କରେ ପରିଚିତ ହେବାର ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । 'ହାଟ୍‌ବିକା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନର ନାମ ନେଇ ତଥା ସେଇ ଅଞ୍ଚଳରେ ମିଳୁଥିବା ପନିପରିବା ସବୁର ବିକ୍ରି କରିବାର ଅଭିନୟ କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ଦଳ ବିଭାଜନ ସମୟରେ 'ଜୁଲ୍' ଯାଇଥିବା ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଐତିହାସିକ, ପୌରାଣିକ, ଧାର୍ମିକ ଚରିତ୍ର ତଥା ପଶୁପକ୍ଷୀ, ସରୀସୃପ, ବୃକ୍ଷଲତା, ବିଭିନ୍ନ ପଦପଦବୀ, ବୃତ୍ତି ବାଣିଜ୍ୟ ତଥା ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଓ କ୍ରୀଡ଼ା ଜଗତର ପ୍ରଖ୍ୟାତ ନାୟକ ନାୟିକାଙ୍କ ନାମ ପ୍ରକାଶ କରୁଥିବା ବେଳେ ଗୃହପୋକରଣଠାରୁ ବିଭିନ୍ନ ଗ୍ରାମ ତଥା ସ୍ଥାନର ନାମକୁ ମଧ ଏଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି 'ନଇଁ -କି-ପାହାଡ୍' 'ଘାସ୍-କି-ପଦା', ଓ 'ପତ୍‌ରା' ଖେଳ ପରିବେଶ ସହିତ ଓତଃପ୍ରୋତ ଭାବେ ସଂପୃକ୍ତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଅତଏବ, ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନ ତଥା ସାଂପ୍ରତିକ ଓ ପରିବେଶ ସମ୍ପର୍କିତ ସୂଚନାର ଆଦାନପ୍ରଦାନ ପାଇଁ ଏକ ସୁଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ।

୪.୩.୩. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ସମାଜର ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ ସ୍ୱରୂପ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଗୁଡ଼ିକ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପାରଂପରିକ ବିଶ୍ୱାସ, ସାମାଜିକ ଜୀବନଯାପନ, ଗୀତ ନୃତ୍ୟ ତଥା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଭାଷା ଓ ସହନଶୀଳତାକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ତଥା ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାରେ ସହାୟକ ଥାଏ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପାରମ୍ପରିକ ବିଶ୍ୱାସକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ । ଘର ଚଟାଣରେ ବା ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆରରେ ଅଙ୍ଗାରରେ କାଟିବା ଅଶୁଭ ଓ ରୋଗଶୋକକୁ ଡାକି ଆଣେ ଏପରି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ସେହିପରି 'ଗେଡ଼ି' ଓ 'ବାଡ଼ିଖେଲ୍' ପରିବେଷଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଜୀବନରେ ଶୁଭ ଓ ସୁଖ ଆଣି ଦେଇଥାଏ ବୋଲି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିକୁ ମଧ ଅବିକଳ ଭାବରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ । ଏହାର ଉଦାହରଣ ଭାବରେ 'ଡାଙ୍ଗ୍ ଲୁକେନ୍'କୁ ନିଆଯାଇପାରେ, ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିବାହକାଳୀନ ବରକନ୍ୟାର 'ମୁଦିଲୁକେନ୍' ପ୍ରଥାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାରୂପ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ ।

ବିଭିନ୍ନ ନୃତ୍ୟ ଗୀତର କ୍ରୀଡ଼ା ରୂପକ ପରିବେଷଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର କ୍ରୀଡ଼ାଧାରାରେ । ଏବଂ ଏହା ସହିତ ଏହି ଅଂଚଳର କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଭିନ୍ନ ସାହିତ୍ୟିକ ଉପାଦନ ସଂପୃକ୍ତ ଅଞ୍ଚଳର ଜନପଦର ଭାଷାକୁ ଧରି ରଖେ, ଏହାର ପ୍ରକୃତ ସ୍ୱରୂପ ଏହିସବୁ କ୍ରୀଡ଼ାରୁ ଜାଣିବା ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି, ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ବିଭିନ୍ନ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟା, ଦୈନନ୍ଦିନ

କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ପ୍ରତିଫଳିତ ହେବା ସହିତ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏଠାରେ 'କାଠ୍ ଯିବା', 'ମହୁଲ୍‌ବେଟା', 'ମାଛଧରା', 'ମାଛସରେ ଘିନ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ ।

କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସହନଶୀଳ, ବନ୍ଧୁତ୍ୱ, ପାରସ୍ପରିକ ସଂପର୍କ, ଏକତ୍ର ବା ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ପରିବେଷଣ ଓ ସାମୂହିକ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟାଗୁଡ଼ିକ ସଂପର୍କରେ ମଧ ଆମେ ସୂଚନା ପାଇପାରିବା । ଏହା ନିଃସନ୍ଦେହ ଯେ, ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦନ କରି ଲୋକକ୍ରୀଡା ମଧ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ ସ୍ୱରୂପ ସଂପୃକ୍ତ ଅଞ୍ଚଳର ଜୀବନ ତଥା ସମାଜକୁ ବିସ୍ତୃତ ଭାବରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରିଥାଏ । 'ସରପଞ୍ଚ', ତଥା 'ଘାଟ୍'ରେ ମୃଦୁପାନୀୟର ଠିପିର ବ୍ୟବହାର, ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ତଥା 'ଜୁଲ୍' ଗଲାବେଳେ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ଜଗତର ତାରକାମାନଙ୍କ ନାମକୁ 'ଜୁଲ୍ ନାମ' ଭାବରେ ଉପଭୋଗ କରିବା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସାଂପ୍ରତିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିବର୍ତ୍ତନକୁ ସୂଚାଇ ଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସମୟର ପରିବର୍ତ୍ତିତ ପରିସ୍ଥିତିରେ 'ରାଜାମନ୍ତ୍ରୀ' କ୍ରୀଡ଼ାର ଅନୁରୂପ କ୍ରୀଡ଼ା 'ସରପଞ୍ଚ'ର ସଂଯୋଜନା କରିବା ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପରବର୍ତ୍ତିତ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ଆପଣେଇ ନେବା ସହିତ ଏହାକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପଯୋଗୀ କରିବା ସୃଜନଶୀଳତାକୁ ପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ । ଏହା ସହିତ ସାଂପ୍ରତିକ ସାମାଜିକ ବ୍ୟବସ୍ଥାକୁ ମଧ ପରିପ୍ରକାଶ କରେ । ସେହିପରି 'ଘାଟ୍' ଓ 'ପତି' କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମୃଦୁପାନୀୟ ଠିପି ମଧ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଶ୍ୱୀକରଣ (globalization) ଓ ଏହାର ବଜାରର ସଂପ୍ରସାରିତ ସ୍ଥିତି ସଂପର୍କରେ ସୂଚନା ପ୍ରଦନ କରେ । ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ବହୁରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ କମ୍ପାନୀର ମୃଦୁପାନୀୟରୁ ଆବଶ୍ୟକୀୟ ପରିତ୍ୟକ୍ତାଂଶକୁ ନିଜ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉପଯୋଗ କରିଥାନ୍ତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କେମିତି ପରିବର୍ତ୍ତିତ ପରିବେଶକୁ ଆପଣେଇ ନେଇ ନିଜକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରେ ଏଥିରୁ ସୂଚନା ମିଳେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦର୍ପଣ ପରି ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜ ଅତୀତର ଜୀବଚର୍ଯ୍ୟା, ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ତଥା ସମୟର ପରିବର୍ତ୍ତିତ ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ସାଂପ୍ରତିକ ସମୟ ଓ ସମାଜର ଚିତ୍ରକୁ ମଧ ପ୍ରକାଶ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୩.୪. ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନର ପ୍ରତିଷ୍ଠାପକ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କେବଳ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟା, ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ, ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ପାରଂପରିକ ବିଶ୍ୱାସ, ପବିତ୍ର ଅନୁଷ୍ଠାନ, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, ଗୀତନୃତ୍ୟ ତଥା ସଂପୃକ୍ତ ଅଞ୍ଚଳର ଭାଷା ଓ ସର୍ଜନଶୀଳତାକୁ ପ୍ରକାଶ କରେ ନାହିଁ ଏସବୁକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ମଧ କରିଥାଏ । ଅର୍ଥାତ୍ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପୀଢି ତଥା ନୂତନ ପୀଢି ପାଇଁ ପଥପ୍ରଦର୍ଶକ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟକରେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଚାର୍ଯ୍ୟା, ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି, ପାରଂପରିକ ବିଶ୍ୱାସ ସମ୍ପର୍କରେ ଅବଗତ ହେବା ସହିତ ଏକ ନିୟମବଦ୍ଧ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ସାମାଜିକ ଜୀବନ ପାଇଁ ପ୍ରେରିତ କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦନ ପରି

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ୍ୟ ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ଏକ ଆଦିମ ବୌଦ୍ଧିକ ସଂପଦ । ଅତଏବ ସାଂପ୍ରତିକ ସମାଜରେ ଏହାର ପରିବେଷଣ ଏହି ବୌଦ୍ଧିକ କଳାକୁ ପୁନର୍ଜୀବିତ ତଥା ସମାଜର ଆଦିମ ବୌଦ୍ଧିକାଧିକାରକୁ ଅତୁଟ ରଖିବାକୁ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ କେବଳ ସାମାଜିକ ଜୀବନକୁ ପ୍ରକାଶ କରେ ନାହିଁ । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଆୟାମକୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଆୟୋଜନରେ ବିଭିନ୍ନ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଏହି ଧାରା ସହିତ ପରିଚିତ କରିବା ସହିତ ତତ୍‌ସଂପର୍କିତ, ଜ୍ଞାନ ଓ କୌଶଳକୁ ଉପଯୋଗ କରିବା ନିମନ୍ତେ ପ୍ରଯୋଜିତ କରିଥାଏ, 'ଘର୍‌ବନାବା', 'ଗୃଷବାସ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଘରକରଣା, ଗୃଷବାସ ପରି ପାରମ୍ପରିକ କର୍ମକୁଶଳତା ଶିକ୍ଷା କରିବା ସହିତ ଏସବୁ ପ୍ରତି ସେମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଏ ସମ୍ପର୍କିତ ଏକ ପାରମ୍ପରିକ ଧାରାକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରଥାଏ ।

ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, ପବିତ୍ର ଅନୁଷ୍ଠାନମାନଙ୍କର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନ ଏହି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏହାର ପାରଂପରିକତାକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିବା ସହିତ ଏହି ଅନୁଷ୍ଠାନକୁ ନେଇ ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଅବବୋଧ ଆଣିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆୟାମ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବା ସହିତ ନୂତନପିଢ଼ୀକୁ ଏକ ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୩.୫. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ଶିକ୍ଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଶିକ୍ଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଖେଳାଳୀମାନେ ଏଥିରୁ କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳ ଶିକ୍ଷା କରନ୍ତି ନାହିଁ । ଏହି ଖେଳ ପରିସରରୁ ଶୃଙ୍ଖଳାଜ୍ଞାନ, ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନଯାପନ, ବନ୍ଧୁତ୍ୱ ବିଚାରବୋଧ, ପରିବେଶ ସମ୍ପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ, ତଥା ନେତୃତ୍ୱ ଗ୍ରହଣ ପରି ଜୀବନର ବହୁବିଧ ଆୟାମ ସହିତ ମଧ୍ୟ ପରିଚିତ ହୋଇଥାନ୍ତି ।

୪.୩.୫.୧. ଶୃଙ୍ଖଳା ଜ୍ଞାନ : ଆରମ୍ଭରୁ ଶେଷ ଯାଏ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କିଛି ନା କିଛି ନିୟମ ଦ୍ୱାରା ନିୟନ୍ତ୍ରିତ ହୋଇଥାଏ ଯଦିଓ ଏହି ନୀତି ନିୟମ କେଉଁଠି ଲିପିବଦ୍ଧ ହୋଇନଥାଏ । 'ବାଟି' ଖେଳରେ 'ଚକ୍' ହୋଇଯିବା 'ରେତାଡୁଡୁ'ରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ହିଁ ଜଣକୁ ଅଟକେଇବା, 'କେଲିବାଡ଼ି'ରେ ଦାଁ ଯିବା 'ପିତୁ'ରେ ପିତୁ ରଚିବା ସମୟରେ ବଲ ମାଡ଼ ହେଲେ ବିଫଳ ଘୋଷିତ ହେବା, ବଲ ମାଡ଼ ହେବାପୂର୍ବରୁ ବସି ପଡ଼ି ନିଜକୁ ବଂଚେଇ ନେବା ଆଦି ଏହାର ଉଦାହରଣ । ଏହି ସମସ୍ତ ନିୟମାବଳୀ ଖେଳାଳୀକୁ ଏକ ଶୃଙ୍ଖଳା ଭିତରେ ବାନ୍ଧି ରଖେ । ବେଳେବେଳେ କେହି ଏହାକୁ ନମାନିଲେ 'ଗୋନ୍ଦ୍ରୀ', 'ଖିକ୍‌ରି' ହଉଛୁ କୁହାଯାଇଥାଏ । ତାକୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସମାଲୋଚନାର ଶିକାର ମଧ୍ୟ ହେବାକୁ

ପଡ଼େ । ଏହା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଶୃଙ୍ଖଳାଗତ ଜୀବନର ପରିପ୍ରକାଶ ମାତ୍ର । ଯାହା ଖେଳାଳୀକୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଜୀବନରେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ନୀତିନିୟମ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳା ଭିତରେ ଏହି ସାମାଜିକ ଜୀବନ ଜୀଇଁବାକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୫.୨. ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନଯାପନ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଦଳଗତ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟାର ଏକ ଅଂଗ । ଅନ୍ୟ ଅର୍ଥରେ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଜୀବନଚର୍ଯ୍ୟା ଓ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅଙ୍ଗାଗୀ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । 'ବାଟି', 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ପିଟୁ', 'ରେତାଡୁଡୁ' , 'ଛୋର', 'ବୋହୂଚୋରୀ' ଏସବୁ ଦଳଗତ କ୍ରୀଡ଼ା । ଖେଳାଳୀ ଏକ ଭାବରେ ଏହି ଖେଳ ସବୁକୁ ପରିବେଷଣ କରିବା ସଂଭବ ନୁହେଁ । ଅତଏବ, ଏହିସବୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଦଳଗତ ଭାବରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଦଳଗତ ଆୟୋଜନରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ପରସ୍ପର ସହଯୋଗ ସମ୍ପର୍କ ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନଯାପନର ମୁଖ୍ୟ ଆଧାର ଏବଂ ଏହା କେବଳ ଖେଳ ସମୟରେ ନୁହେଁ ପରିବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ମଧ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଆସିଥାଏ । ଏଥିରୁ ଖେଳାଳୀ ଏକ ସୁସଂହତ ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନଯାପନ ପ୍ରତି ଅଙ୍ଗୀକାରବଦ୍ଧ ରହିବା ପାଇଁ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୫.୩. ବନ୍ଧୁତ୍ୱ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ବନ୍ଧୁତ୍ୱର ବିଶେଷତ୍ୱ ରହିଛି । 'କେଲିବାଡ଼ି' ରେ ଯୋଡ଼ିନଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ ଖେଳରେ ଗ୍ରହଣ କରିନେବା ପଛରେ ବନ୍ଧୁତ୍ୱର ଆକର୍ଷଣ ହିଁ ବେଶୀ । ନଚେତ୍ ଖେଳରେ ଏମିତି 'ପାଞ୍ଜୋ' ଖେଳାଳୀ ଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ବିଶେଷ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ସାଧିତ ହୁଏ ନାହିଁ । କ୍ରୀଡ଼ା ଶେଷରେ ପରାଜିତ ଦଳ ବିଜିତ ଦଳଠାରୁ ଦଣ୍ଡ ଗ୍ରହଣ କରିବା ('ବାଟି', 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ଡାଂଗ୍‌ଲୁକେନ୍') ପଛରେ ମଧ କେବଳ ବନ୍ଧୁତ୍ୱ ତଥା ସ୍ୱନିହିତ ଶୃଙ୍ଖଳା ହିଁ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ଫଳରେ କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଦଣ୍ଡ ଗ୍ରହଣ ନକରି ଖେଳ ଛାଡ଼ି ଚାଲିଗଲେ ବି କୌଣସି ଅପ୍ରୀତିକର ପରସ୍ଥିତି ସୃଷ୍ଟି ହୋଇନଥାଏ କିମ୍ବା ତାକୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭାଗନେବାର ସୁଯୋଗରୁ ବଂଚିତ କରାଯାଇନଥାଏ । ଅନ୍ୟ ଅର୍ଥରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ବନ୍ଧୁତ୍ୱର ପ୍ରତିଷ୍ଠା ତଥା ପ୍ରସାର ନିମନ୍ତେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କରେ । ଅନେକ ସମୟରେ ପୂର୍ବରୁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧରେ ମନୋମାଳିନ୍ୟ ଥିଲେ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭାଗ ନେବା ପରେ ତାହା ବନ୍ଧୁତ୍ୱରେ ପରିଣତ ହେବାର ଉଦାହରଣ ମିଳିଥାଏ ।

୪.୩.୫.୪. ବିଚାରଶୀଳତା : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଣେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବାରମ୍ବାର 'ଦାଁ' ହରେଇବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ (କେଲିବାଡ଼ି) କେତେବେଳେ କେଲି ମାରିବାରେ ଭୁଲ୍ କରି ତ କେତେବେଳେ ନିମ୍ନତମ ଅଂକପୂରଣ କରିନପାରି । ବେଳେବେଳେ ଖେଳାଳୀ ମରିଗଲା ପରେ ଯଦି ପରେପରେ ତା'ଦଳର ଆଉ ଜଣେ ଦି'ଜଣ ଖେଳାଳୀ ମରିଥାନ୍ତି ଓ ସେମାନେ ତାଙ୍କଠୁ ଭଲ ଖେଳୁଥାନ୍ତି ତେବେ ପୁଣିଥରେ ଖେଳରେ ସାମିଲ ହେବାକୁ ତାକୁ ବହୁ ସମୟ ଅପେକ୍ଷା କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । 'ବାଟି' ଖେଳରେ ବାଟି 'ଚକ୍' ହୋଇଗଲେ ଖେଳରୁ ଓହରି ଆସିବା,

କେଲି ଦେଇନପାରିଲେ ଓଲଟା ପରାଜିତ ଦଳ କେଲି ଦେବାବି ବେଳେବେଳେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଅଯଥା ହଇରାଣ ମନେ ହୋଇଥାଏ, ତଥାପି ସେ ମାନି ନେଇଥାଏ । ଏସବୁ କେବଳ ଶୃଙ୍ଖଳା ରକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ନୁହେଁ, ଖେଳାଳୀ ଏହାବି ଭାବିଥାଏ ଯେ' ଏହି ନୀତିନିୟମ ଭାଂଗିବା କୌଣସି ପକ୍ଷେ ନୈତିକ ବା ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ନୁହେଁ ଓ ଏହା କରିବା ଖେଳ ତଥା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସହ ଅଯୌକ୍ତିକ ମନୋମାଳିନ୍ୟ ହେବା । ଅତଏବ, ସୁସଂହତ ଭାବେ ନିଜର କ୍ରୀଡ଼ା ନୈପୁଣ୍ୟ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ପଛରେ ଖେଳାଳୀର ଏକ ବିଚାରଶୀଳ ମାନସିକତା କାମ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୫.୫. ଅଙ୍କଗଣନା ଓ ସ୍ମରଣ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିମାପ ଶୈଳୀ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଓ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ପରିମାପ ପାଇଁ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସୂଚନାଙ୍କ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ନାହିଁ। 'କେଲି' କେଲିବାଡ଼ି (ଦଣ୍ଡ) ସାହାଯ୍ୟରେ ମପା ଯାଇଥାଏ । ସେମିତି ବାଟି ଖେଳାଳୀ ନିଜ 'ଭିତା'ରେ ବାଟି ମାପିଥାଏ । ଅଂକ ହିସାବ ମଧ ଖେଳାଳୀ ମାନେ ମୌଖିକ ଭାବରେ କରିଥାନ୍ତି ଏପରି ସ୍ଥଳେ କେଲି ମାପିବାରେ କମ୍ ବେଶୀ କରିବାର ସଂଭାବନାକୁ ଏଡ଼େଇ ଦିଆଯାଇନପାରେ । ଏପରି କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଓ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ସବୁ ବିରୋଧ କରିଥାନ୍ତି । 'କେଲିବାଡ଼ି' ପରି ଖେଳରେ ଏକକାଳୀନ ତିନିଚାରି ହଜାରରୁ ଦଶ ହଜାର, କୋଡ଼ିଏ ହଜାର ଯାଏଁ ଅଙ୍କ ମୌଖିକ ଭାବେ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ମନେ ରଖି ହିସାବ କରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ ।

କେଲିବାଡି : ଅଙ୍କଗଣନା

୪.୩.୫.୬. ନେତୃତ୍ୱ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ଗାଡ଼୍'ର ପ୍ରମୁଖ ଭୂମିକା ଦେଖିବାକୁ ପାଇଥାଉ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'କେଲିବାଡ଼ି'ରେ 'ଗାଡ଼୍' ଦଳର ମୁଖ୍ୟ ଭାବରେ ପରିଗଣିତ ହୋଇଥାଏ । ସେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ 'କେଲି ଛିନିବା' ସମୟରେ କିଏ କେଉଁଠି ଠିଆ ହେବାକୁ ପଡ଼ିବ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ କରିଥାଏ । ପୁଣି କେଲି ମାରିଲାବେଳେ ତା'ର ପରାମର୍ଶ ନିଆଯାଇଥାଏ । ଜଣେ ଦାଁ ଛାଡ଼ିବ କି ନାହିଁ ଅବା ଦାଁ ବଞ୍ଚେଇବା ପାଇଁ ଉପାର୍ଜିତ ଅଂକ ଅପରପକ୍ଷକୁ ଦେଇଦେବ ନା ନାହିଁ ସେଥିପାଇଁ ମଧ ତା'ର ପରାମର୍ଶକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇଥାଏ । 'ରେତାଡୁଡୁ'ରେ ମଧ ପ୍ରଥମେ କିଏ ରା' ନେବ, ଏକାଧିକ ଖେଳାଳୀ 'ଜୀଇଁବା' ପାଳି ଆସିଲେ ପ୍ରଥମେ କିଏ ଜୀଇଁବ ସେସବୁ ପାଇଁ ମୁଖ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ବା ଗାଡ଼୍ର ମତାମତ ଲୋଡ଼ାଯାଏ । ଏଣୁ

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ମୁଖ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ବା 'ଗାଡ଼୍'ର ଭୂମିକା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ମନେହୁଏ । ଅତଏବ ମୁଖ୍ୟ ଖେଳାଳୀକୁ ଏସବୁ ଯୁକ୍ତି ସଂଗତ ଓ ବିଚାରଶୀଳ ଭାବେ ତୁଳେଇବାକୁ ପଡ଼େ । ସାମାଜିକ ଜୀବନରେ ନେତୃତ୍ୱ ଗ୍ରହଣ କରିବାର ଅବସର ମିଳିଲେ ଏ ସମସ୍ତ କ୍ରିୟାକଳାପ ତା'ର ଯଥେଷ୍ଟ ଉପଯୋଗୀ ହୋଇଥାଏ । ଫଳତଃ ଗ୍ରାମ୍ୟ ଜୀବନରୁ ଲାଭ କରିଥିବା ଏହି ଶୃଙ୍ଖଳାବଦ୍ଧ ଜ୍ଞାନ ସଂଘବଦ୍ଧ ଜୀବନର ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶକ ହୋଇପାରେ । ସର୍ବୋପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଶିକ୍ଷାୟତନ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ ।

୪.୩.୬ .ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନର ଅନୁମୋଦନ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସାମାଜିକ ଆଗ୍ରର ବିଚାର ତଥା ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନକୁ ଅନୁମୋଦନ କରିବା ସହିତ ଅଗ୍ରାହ୍ୟ ମଧ କରିଥାଏ । ସାମାଜିକ ନିନ୍ଦା ପ୍ରଶଂସା, ତଥା ବୈଧାନିକ ସତର୍କତା, ସାମାଜିକ ବିଭେଦକାରୀ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କରିବା ସହିତ ଦଣ୍ଡବିଧାନର ବ୍ୟବସ୍ଥାକୁ ଅନୁମୋଦନ କରେ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଗୁଡ଼ିକରେ ଆମେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଆଚାର ବିଚାରର ପ୍ରତିଫଳନ ଦେଖିବାକୁ ପାଇଥାଉ । 'ବହଦିଅ ସମଧେନ୍', 'ହାଟ୍‌ବିକା', 'କାଠ୍‌ଯିବା', 'ମହୁଲ୍‌ବେଟା' ପ୍ରଭୃତି ବର୍ଣ୍ଣନାମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା ସବୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ପାରଂପରିକ କର୍ମ ତଥା ବୈବାହିକ ରୀତିନୀତିକୁ ଅନୁମୋଦନ କରୁଥିବା ବେଳେ, 'ହୁମୋ', 'ବଉଲି', 'ବୋରିଆ', 'ଜୀରାଲବଂଗ' ପ୍ରଭୃତି ନୃତ୍ୟଗୀତ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ା ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କ, ସୁଖ ଦୁଃଖ ତଥା ଜୀବନାବସ୍ଥାର ନିଖୁଣ ଚିତ୍ରର ରୂପାୟନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । 'ଜାମଭୂତ', 'ଭାଲୁମତେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଅଧିବାସୀଙ୍କ ଭୂତ ତଥା ଗୁଣିଗାରେଡ଼ି ଉପରେ ଥିବା ବିଶ୍ୱାସକୁ ଅନୁମୋଦନ ଦେଇଥାଏ । ସେହିପରି ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଗୋଡ଼ହାତ ଖଣ୍ଡିଆ ହେବାର ତଥା କେଳିବାଡ଼ି ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଆଖି କିମ୍ବା ମୁହଁରେ ଆଘାତ ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ଥିଲେ ମଧ ଏଥିପ୍ରତି ଏକ ସାମାଜିକ ଅନୁମୋଦନ ଥାଏ ।

ବୟସ୍କମାନେ ବର୍ଷା ଦିନରେ 'ବାଟି', 'କେଳିବାଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନରୁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ନିବୃତ କରିଥାନ୍ତି । କାରଣ, ଭୂମି ଉପରେ ଗାତ ଖୋଳିବା ଭଲ ବର୍ଷା ହେବାର ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ବୋଲି ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ପୁଣି 'କସାଡ଼ି', 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଘର ଚଟାଣରେ ଅଂଗାରରେ ଗାର କାଟିବା ପାଇଁ ମନା କରାଯାଇଥାଏ । ଏପରି କଲେ ସଂପୃକ୍ତ ଗୃହରେ ଦୁଃଖ ଓ ରୋଗଶୋକର କାରଣ ହୋଇପାରେ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ । ଏହିପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପାରମ୍ପରିକ ସମାଜରେ ବହୁ ବୈଧାନିକ ସତର୍କତା ଆଣିଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଦଣ୍ଡବିଧାନର ବ୍ୟବସ୍ଥା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଏବଂ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ । ବାଟି ଖେଳରେ ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀର ବାଟିକୁ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ବାଟି ମାରିଥାନ୍ତି । ଯେତେଥର ଏହି ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀ ବାଟି ମାଡ଼ ଖାଇଥାଏ ସେତେଥର ତାକୁ କାନ ଧରି ଉଠାବସା ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ବେଳେବେଳେ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇ

ମଧ ଏପରି ଶାସ୍ତି ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ସେହିପରି 'କେଲିବାଡ଼ି'ରେ ବିଜିତ ଦଳ ପରାଜିତ ଦଳ ପାଇଁ ଦଣ୍ଡ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିଥାନ୍ତି । ଯାହା କେଲି ଦେବା ଭାବରେ ପରିଚିତ । ସାଧାରଣତଃ ବିଜିତ ଦଳର 'ଗାଡ୍' ପରାଜିତ ଦଳର 'ଗାଡ୍'କୁ କେଲି ଦେଇଥାଏ ତେବେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ କେଲି ଦେବାରେ କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ । କେଲି ଦେଉଥିବା ଖେଳାଳୀ କେଲି ମାରିମାରି ଦୂରକୁ ନେଇଯାଏ । ଶେଷରେ କେଲି ଯେଉଁଠି ପଡ଼େ ଅର୍ଥାତ୍ ଖେଳାଳୀ କେଲି ମାରିନପାରି ରହିଯାଏ, ସେଇଠୁ ପରାଜିତ ଦଳର 'ଗାଡ୍' "କେଲି... କେଲି..." ବୋଲି ଗାତ ପାଖକୁ ଏକା ନିଶ୍ୱାସରେ କେଲି ଧରି ଦୌଡ଼ି ଆସିବାକୁ ପଡ଼େ । ଅନ୍ୟ କେହି ଖେଳାଳୀ ମଧ କେଲି ଆଣିପାରନ୍ତି । ବିଜିତ ଦଳର କେହି କେଲି ଦେଇ ନପାରିଲେ ପରାଜିତ ଦଳ କେଲି ଦେଇଥାଏ । ତେବେ, କ୍ୱଚିତ୍ ଏମିତି ପରିସ୍ଥିତି ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି 'ଖର୍‌ସିବାଡ଼ି', 'ଛିପିମରା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ପରାଜିତ ଖେଳାଳି ପାଇଁ ଦଣ୍ଡବିଧାନର ବ୍ୟବସ୍ଥା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ଦଣ୍ଡବିଧାନ ବ୍ୟବସ୍ଥା ଏକ ସାମାଜିକ ଅନୁମୋଦନ । ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀ ଏହାକୁ ଖୁସିର ସହିତ ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ଯଦିଓ କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଦଣ୍ଡ ଗ୍ରହଣ ନକରି ଖେଳଛାଡ଼ି ଯାଏ ତେବେ ମଧ କୌଣସି ଅପ୍ରୀତିକର ସୃଷ୍ଟି ହେବାର ସଂଭାବନା ନଥାଏ ।

୪.୪. ସମାଜରେ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରଭାବ : ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜ ସହିତ ଓତଃପ୍ରୋତଃ ଭାବେ ଜଡ଼ିତ । ଅତଏବ ଏହା ଉପରେ ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ଯେତିକି ପ୍ରଭାବ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ସେତିକି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ସମାଜକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ସମାଜରେ ଏକ ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି, ପାରଂପରିକତାରେ ବିନିମୟ, ପାରଂପରିକ କଳା ଓ କୌଶଳର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗ, ପାରଂପରିକ ଜ୍ଞାନର ବିନିମୟ ଓ ପାରମ୍ପରିକ କଳାକୌଶଳର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗ, ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ ଐକ୍ୟତା ତଥା ଶୈକ୍ଷିକ ପ୍ରଭାବ ଆଣିଥାଏ ।

୪.୪.୧.ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ଏକ ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି ଉପରେ ଆଧାରିତ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ରୂପେ ସ୍ଥାନୀୟ ତଥା ଅଣଆନୁଷ୍ଠାନିକ । ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀମାନେ ମଧ ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ନଥାନ୍ତି । ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ ଏହାକୁ ପରିବେଷଣ କରିପାରନ୍ତି । ଏବଂ ଏଥିପାଇଁ ଏକ ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି ମଧ ରହିଛି । ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରେ ଏହିସବୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରତି ଆଦର ତଥା ସମ୍ମାନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ବା ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏଥିରେ ସମବୟସ୍କ ସହିତ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଅଭିଭାବକ ବା ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକମାନେ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା

ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରନ୍ତି ନାହିଁ ବରଂ ଏହି ଆୟୋଜନ ପ୍ରତି ସେମାନଙ୍କଠାରେ ଏକ ସଶ୍ରଦ୍ଧ ସ୍ୱୀକୃତି ମଧ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

'କେଲିବାଡ଼ି', 'ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଧୋ', 'ରେଡାଡୁଡୁ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ବେଳେବେଳେ ବିପଦପୂର୍ଣ୍ଣ ଗୋଡ଼, ହାତ ଖଣ୍ଡିଆ ହେବାର, ଆଘାତ ହେବାର ସଂଭାବନା ମଧ ଥାଏ, ତଥାପି ଏହା ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ପାଖରେ ସ୍ୱୀକୃତି ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ସାଥୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କୌଣସି ପ୍ରକାରେ ଆଘାତ ପ୍ରାପ୍ତ ହେଲେ ତାହାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ଅଂଗ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି ନିଆଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନରେ ସାମୂହିକ ତଥା ସାମାଜିକ ଆବଶ୍ୟକତା ଭାବରେ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ମୁଦିଲୁକେନ୍', 'ଗେଡ଼ି', 'ବାଡ଼ିଖେଲ୍' ପ୍ରଭୃତିର ପରିବେଷଣ ଏକ ସାମୂହିକ ସ୍ୱୀକୃତି ତଥା ସମ୍ମାନ ଯୋଗୁଁ ହିଁ ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ ।

ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀ ବା ଦଳ ବିଜିତ କେଳାଳୀ ବା ଦଳଠୁ ବିନା ଦ୍ୱିଧାରେ ଦଣ୍ଡ ଗ୍ରହଣ କରିବା ମଧ କ୍ରୀଡ଼ାର ଏକ ଅଂଗ ଭାବରେ ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ସାମୂହିକ ସ୍ୱୀକୃତି ପାଇଥାଏ । ଏହି ସାମୂହିକ ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଧାରାକୁ ବଞ୍ଚେଇବା ସହିତ ସେମାନଙ୍କର ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚିତି ରୂପେ ଏହାକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠା ହେବାରେ ସହାୟକ ହୋଇପାରିଛି । ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ପରି ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମାଜର ପରିଚୟ ଭାବରେ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ସ୍ୱୀକୃତ ।

୪.୪.୨.ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଆଦାନପ୍ରଦାନ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରେ ପାରଂପରିକ ଜ୍ଞାନର ବିନିମୟରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ଓ କୌଶଳ ପୀଢ଼ି ପରେ ପୀଢ଼ି ଏହି ପରିବେଷଣ ମାଧମରେ ସମାଜରେ ଆଦିମ କାଳରୁ ପ୍ରଚଳିତ ହୋଇଆସୁଛି । ସମୟ ପରିବେଷଣ ତଥା ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହି ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ଓ କୌଶଳରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେବା ମଧ ଦେଖାଯାଏ । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ପାରଂପରିକ ଜ୍ଞାନ ଓ କଳା କୌଶଳକୁ ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ କରିଥାଏ । ଅତଏବ ଏହାର ପରିବେଷଣରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧରେ ଏହି ପାରଂପରିକ ଜ୍ଞାନର ବିନିମୟ ତଥା ସଂପ୍ରସାରଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ନିର୍ମାଣ ଶୈଳୀର ବିନିମୟ ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିରୁ ଆଉ ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିକୁ ତ କେତେବେଳେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କଠାରୁ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖକୁ ଏହି ପରିବେଷଣରେ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ପୂର୍ବ-ପ୍ରସ୍ତୁତ ଜ୍ଞାନ (prior-knowledge) ନେଇ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରକୁ ଆସିଥାନ୍ତି ଏବଂ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣରୁ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ବହୁ ତଥ୍ୟ ତଥା ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ଆହରଣ କରିଥାନ୍ତି । କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ା ସମ୍ପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ନୁହଁ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନ,

ସମାଜ ବ୍ୟବସ୍ଥା, ସାମାଜିକ ରୀତି ନୀତି ତଥା ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, ବ୍ୟାବହାରିକ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ମଧ ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣରେ ବିନିମୟ ହେବାର ସମ୍ଭାବନାକୁ ଏଡ଼ାଇ ଦିଆଯାଇନପାରେ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ଚିତ୍ରକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥିବାରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ବହୁ ଶିକ୍ଷାଣୀୟ ଉପାଦନ ଗୁଡ଼ିକର ବିନିମୟ ହେବା ସମ୍ଭବ । ଏହି ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ତଥା ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଆୟାମର ସୂତ୍ର ଓ ତଥ୍ୟ ଉଭୟ ବାଚିକ ମାଧ୍ୟମ ଓ ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆଧାରିତ ମାଧମରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀ କେବଳ ଶାରୀରିକ ସୁସ୍ଥତା ବା ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରେ ନାହିଁ । ଏହି ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନରୁ ଏକ ସାମାଜିକ ଜୀବନ ତଥା ସାଂସ୍କୃତିକ ଚେତନାର ବହୁବିଧ ଜ୍ଞାନ ମଧ ଆହରଣ କରିଥାଏ ଯାହା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଏକ ସଫଳ ସାମାଜିକ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୪.୩. ସାମାଜିକ ସମ୍ମତି : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ପ୍ରାଚୀନ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି, ତଥା ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ରହୁଥିବାରୁ ସାମାଜିକ ପରଂପରାରେ ଏହାକୁ ଉପେକ୍ଷା କରାଯାଇନପାରେ । ଅତଏବ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ତଥା ପରିବେଷଣ ପ୍ରତି ଏକ ସାମାଜିକ ସମ୍ମତି ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଆବାଳବୃଦ୍ଧବନିତା ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇଥାଉ । ବିଭନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ, ସାମାଜିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ ସମୟରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନ ଏହାର ଉଦାହରଣ । ଅତଏବ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୃକ୍ତ ଏକ ସାମାଜିକ ସମ୍ମତି ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି ସାମାଜିକ ସମ୍ମତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣକୁ ପରିପୁଷ୍ଟ କରିବା ସହିତ ସଂପୃକ୍ତ ଲୋକଧାରାକୁ ସମାଜରେ ଉଜ୍ଜୀବିତ କରି ରଖିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଯେକୌଣସି ଲୋକ ଉପାଦାନର ଆୟୁଷ ସାମାଜିକ ସମ୍ମତିକୁ ଆଧାର କରି ବଢ଼ିଥାଏ । କୌଣସି ଉପାଦାନକୁ ସାମାଜିକ ସମ୍ମତି ନମିଳିଲେ ବା ପ୍ରୋତ୍ସାହନର ଅଭାବ ଦେଖାଦେଲେ ତାହା ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରୁ ଅପସାରିତ ହୋଇଯାଇଥାଏ । ସଂପ୍ରତି ମଧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବହୁ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣରୁ ଏହା ସୂଚିତ ହୁଏ ଯେ ଏହି ଲୋକଧାରା ପ୍ରତି ଏ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏକ ସମ୍ମତି ତଥା ସମ୍ମାନ ଅଛି । ଏ ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକ ଗୋଷ୍ଠୀ (folk community) ସାମ୍ପ୍ରତିକ କାଳର ଆଧୁନିକ ପରିବେଶ ଭିତରକୁ ପ୍ରବେଶ କରିଥିଲେ ସୁଦ୍ଧା ଏହାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣକୁ ଅବହେଳା କରିନାହିଁ । ଟେଲିଭିଜନ ପରି ବଳିଷ୍ଠ ଗଣମାଧମର ମନୋରଂଜନ, କ୍ରିକେଟ୍ ପରି ଏକ ଆର୍ନ୍ତଜାତୀୟ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅପ୍ରତିରୋଧ ପ୍ରଭାବ ସତ୍ତ୍ୱେ ବହୁ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହେଉଛି ।

ଆଜି ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନର ଅଭାବରୁ କେବଳ କାହାଣୀ ତଥା ବୟସ୍କ ମାନଙ୍କ ସ୍ମୃତି ହୋଇ ରହିଯାଇଥିଲେ ମଧ ପାରମ୍ପରିକତାକୁ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର

ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟକୁ ଅବ୍ୟାହତ ରଖି ବହୁ ନୂତନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଯୋଜନା ଓ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହେଉଛି । ଏବଂ ଏହି ସବୁର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ପୃଷ୍ଠପଟ୍ଟରେ ଏକ ସାମୂହିକ ସାମାଜିକ ସମ୍ମତି ନିଶ୍ଚୟ ବଳବତ୍ତର ରହିଛି, ଏହା ନିଃସନ୍ଦେହ ।

୪.୪.୪.ଅନୁକରଣାତ୍ମକ ଜ୍ଞାନ ଓ କୌଶଳର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ସମାଜରେ ପାରଂପରିକ କଳା କୌଶଳର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣର ନିର୍ମାଣ ('ବାଟି', 'ଖୁନ୍ତା', 'କୁଲବ୍ନଟୁ', 'ଗେଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି) ଓ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ଶିକ୍ଷା କରିବା ଏହିତ ଏହାର ସଫଳ ଅନୁକରଣ ପରିବେଷଣ ମାଧମରେ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହୁଏ । ଏହି ପରିବେଷଣ ମାଧମରେ ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜ ଓ ପରିବେଶ ବିଷୟରେ ସୂଚନାପ୍ରାପ୍ତ ହେବାର ଅବସର ମିଳେ । ସାମାଜିକ ଆଚାର ବ୍ୟବହାର, ନୀତିନିୟମ ତଥା ଶୃଙ୍ଖଳା ଜ୍ଞାନ ଗୋଷ୍ଠୀଜୀବନଯାପନ ତଥା ବନ୍ଧୁତ୍ୱ ପରି ଜୀବନର ବହୁବିଧ ଆୟାମ ସହ ପରିଚିତ ହେବା ସଂଗେ ସଂଗେ ଏହାର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ସାମାଜିକ ଜୀବନ ନିର୍ବାହ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୪.୫.ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଐକ୍ୟତା: ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଦଳଗତ ଭାବରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହିସବୁ କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣକାରୀ ମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଦଳଗତ ଐକତା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଏହି ଐକତା କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ନୁହେଁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ମଧ ବଜାୟ ରହିଥାଏ । କିଶୋର ତଥା ତରୁଣ ବୟସରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କାଳର ଏହି ଐକତା ପରବର୍ତ୍ତୀ ସାମାଜିକ ଜୀବନରେ ମଧ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ଏବଂ ସମାଜରେ ପରସ୍ପର ଭିତରେ ଏକତ୍ର ମନୋଭାବ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ।

୪.୪.୬. ଶୈକ୍ଷିକ ମାଧମ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଶିଶୁ ତଥା କିଶୋର ମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଶିକ୍ଷଣଶାଳା ସଦୃଶ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣରୁ ଶିଶୁ କିଶୋରମାନେ ସାମାଜିକ ତଥା ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଜୀବନର ବହୁବିଧ ଆୟାମ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବା ସହ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ଆଚାର ବ୍ୟବହାର ରୀତିନୀତି ସମ୍ପର୍କରେ ମଧ ଅବଗତ ହୋଇଥାନ୍ତି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତି ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବିକା ସମ୍ପର୍କରେ ପରିଚିତ ହେବା ସହିତ ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ପ୍ରକୃତି ପରିବେଶ ସହିତ ମଧ ପରିଚିତ ତଥା ତତ୍ ସମ୍ପର୍କିତ ଅଭିଜ୍ଞତା ହାସଲ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଥାନ୍ତି ।

୪.୪.୭. ପାରମ୍ପରିକ ଜ୍ଞାନର ସଂପ୍ରସାରଣ: ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ଏହି ଲୋକ ଉପାଦନାକୁ ସମାଜରେ ଜୀବିତ ରଖିବା ସହିତ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପୀଢ଼ିକୁ ସଂପ୍ରସାରିତ ହେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ଲୋକଧାରାର ଏକ ମହତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବିଭବ । ଅତଏବ ଏହାର ସଂପ୍ରସାରଣ ପାଇଁ ନିୟମିତ ଆୟୋଜନ ତଥା ପରିବେଷଣର ଆବଶ୍ୟକତା ଉପଲବ୍ଧି କରାଯାଇପାରେ । ଏହି

ପରିବେଷଣରୁ ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିକୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ପୀଢ଼ିକୁ ତଥା ଗୋଟିଏ ସମାଜରୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ସମାଜକୁ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାକୌଶଳ ତଥା ତତ୍ସମ୍ପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୫. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସ୍ୱତଂତ୍ର ଦଳ ଗଠନ, 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅନନ୍ୟ । ଏହା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଅନ୍ୟ କ୍ରୀଡ଼ାରୁ ସ୍ୱତଂତ୍ର ଭାବରେ ପରିଗଣିତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଦଣ୍ଡବିଧାନ ଏହି ସବୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଏକ ସ୍ୱତଂତ୍ର ଶୃଙ୍ଖଳା ଯାହା ଅନ୍ୟ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସମାଜର ଏକ କଳାତ୍ମକ ପରିପ୍ରକାଶ । ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ପରିଚୟ ଭାବରେ ଏହାକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ମଧ ବହୁ ଉପଯୋଗୀତା ଏଠାରେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଇଛି । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନର ପ୍ରତିଷ୍ଠାପକ ଭାବରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଭୂମିକା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ମନେହୁଏ । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ବିଧିବିଧାନକୁ ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ଅନୁମୋଦନ କଲାପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ଏହିସବୁ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଓ ପରମ୍ପରାକୁ ଅନୁମୋଦନ ଦେବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ସର୍ବୋପରି ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ଏକ ଦର୍ପଣ ଭାବରେ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆୟାମକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ ।

ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମାଜରେ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରଭାବକୁ ଉପେକ୍ଷା କରାଯାଇନପାରେ । ଏହି ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ସାମାଜିକ ସାସ୍କୃତିକ ଜୀବନରେ ଏକ ବହୁ ଆୟାମୀ ପ୍ରଭାବ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି । ପାରଂପରିକ ଜ୍ଞାନର ସଂପ୍ରସାରଣ ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ଓ ତତ୍ସଂପର୍କିତ ବିଭିନ୍ନ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳର ସଂପ୍ରସାରଣ କରିବାରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଭୂମିକା ଅନସ୍ୱୀକାର୍ଯ୍ୟ ଏହା ଏହି ଅଧ୍ୟୟନରୁ ଅନୁମିତ ହୁଏ । ସମାଜରେ ଏକ ଗୋଷ୍ଠୀ ଜୀବନର ଗଠନ, ସଫଳ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳର ଅନୁକରଣ ଓ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ଏହାର ପ୍ରୟୋଗ ପାଇଁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅବଦାନ ଅତୁଳନୀୟ ।

୧. ଐତିହାସିକ ନାମ ଭାବେ ଆକବର, ବୀରବର, କଳାପାହାଡ଼; ପୌରାଣିକ ନାମ ଭାବେ ରାମ, ଲକ୍ଷ୍ମଣ, ବିଭୀଷଣ, ହନୁମାନ; ଧାର୍ମିକ ନାମ ଭାବେ ବିଷ୍ଣୁ, ଶିବ ପ୍ରଭୃତି ନାମ; ପଦପଦବୀ, ବଂଶଗତ ନାମ ଭାବେ ଡ଼ାକ୍ତର, ଡ୍ରାଇଭର, ଓକିଲ, କଲେକ୍ଟର, ବି.ଡ଼ି.ଓ; ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର, କ୍ରୀଡ଼ାଜଗତର ନାମ ଭାବେ ଶାହରୁଖ୍, ତେନ୍ଦୁଲକର୍ ଆଦିକୁ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ନିଆଯାଇପାରେ ।

୨. 'ମାଇ' ଏକ ସ୍ତ୍ରୀ ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଶବ୍ଦ । ମଧ୍ୟଯୁଗରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳ(ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା)କୁ କାଉଁରୀପାଟଣା କୁହାଯାଉଥିଲା । କାଉଁରୀପାଟଣାର ସପ୍ତକୁମାରୀ, ନିତେଇ ଧୋବଣୀ, ପିତେଇ ସଉରୁଣୀ, ଲୋହକାଟି ଲୋହରାଣୀ ଆଦିଙ୍କ ତଂତ୍ର ମନ୍ତ୍ର ସଂଜାତ ଅଦ୍ଭୂତ ଓ ଅଲୌକିକ କ୍ରିୟାକର୍ମ ଦୀର୍ଘ ହଜାରେ ବର୍ଷରୁ ଲୋକମୁଖରେ ଜୀବନ୍ତ । ସମ୍ବଲପୁରର ସମଲେଶ୍ୱରୀ; ଭବାନୀପାଟଣା, ଜୁନାଗଡ଼(କଳାହାଣ୍ଡି)ର 'ମାଣିକେଶ୍ୱରୀ' ଓ 'ଲଂକେଶ୍ୱରୀ' ସଂପ୍ରତି ମଧ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଦେବୀ ଭାବେ ପୂଜିତା । ଏଥିରୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର

ଜନଜୀବନରେ ମାତୃ ବା ଶକ୍ତି ପ୍ରାଧାନ୍ୟତାର ସୂଚନା ମିଳିଥାଏ । ବହୁ ଆର୍ଯ୍ୟେତର ଜାତି, ଜନଜାତୀୟ ପରିବାରରେ ବର୍ତ୍ତମାନ ମଧ ସ୍ତ୍ରୀର ପ୍ରମୁଖ ଭୂମିକା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୩. ଖେଳର ନିୟମାନୁସାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ମରିଗଲେ ଅର୍ଥାତ୍ ଖେଳିବା ପାଇଁ ସାମୟିକ ଭାବେ ଅନୁପଯୁକ୍ତ ହେଲେ ସେ ପୁନରାୟ ତା' ଉପରେ ଥିବା 'ପାଏନ୍‌କୁଆଲି' (ପୂର୍ବ ଉପକୂଳ ଓଡ଼ିଶାରେ ଯାହା 'କା' ଭାବରେ ପରିଚିତ) ଦଳରେ ଖେଳିପାରେ । ପ୍ରଥମତଃ ସେ ନିଜର ସ୍ୱ-ନାମରେ ଖେଳେ ଏବଂ ନିଜ ଉପରେ ଥିବା 'ପାଏନକୁଆଲି' ବଳରେ ପୁଣିଥରେ ଖେଳିଥାଏ । ଅନେକ ସ୍ଥଳରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଉପରେ ଦୁଇ କିମ୍ବା ତତୋଽଧିକ 'ପାଏନ୍‌କୁଆଲି' ରହିପାରେ । କାରଣ ଯଦି ତା ଦଳର କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଅପରପକ୍ଷରେ ଖେଳିବା ନିମନ୍ତେ ବିଶେଷ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରେ ତା'ହେଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀଜଣକ ଉପରେ ଏକାଧିକ 'ପାଏନ୍‌କୁଆଲି' ରହିଥାଏ । ଅନୁରୂପ ଆଉ ଏକ ପ୍ରକାର ଯୋଡ଼ିହୀନ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ମୁଖ୍ୟତଃ 'କେଲିବାଡ଼ି', ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍' ଆଦି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଖେଳାଳୀ 'ପାଞ୍ଜୋ' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଏକାକାଳୀନ ଦୁଇଦଳ ପାଇଁ ବା ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିପାରେ ।

ଚତୁର୍ଥ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା : ସମ୍ପ୍ରସାରଣର ମାଧ୍ୟମ, ପ୍ରଭାବ, ଓ ପରିବର୍ତ୍ତନ

୪.୧. ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ପାରମ୍ପରିକ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକ୍ରକୀଡ଼ାର କଳାକୌଶଳ ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିରୁ ଆଉ ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିକୁ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରୁ ଆଉ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନକୁ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ କେତେବେଳେ ଆଂଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସହିତ ତ କେତେବେଳେ ଅବିକଳ ଭାବରେ ସମ୍ପ୍ରସାରିତ ହୁଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସମ୍ପ୍ରସାରଣ ମୁଖ୍ୟତଃ ଏହାର ପରିବେଷଣକୁ ଆଧାର କରୁଥିଲେ ହେଁ ଏହାର ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ଓ ନୀତିନିୟମ ମୌଖିକ ଭାବରେ ମଧ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଠାରୁ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖକୁ ଅବା ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀରୁ ଅନ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ପ୍ରସାରିତ ହେବା ଅସଂଭବ ନୁହେଁ । ଅତଏବ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ସାମୂହିକ ଜ୍ଞାନ (୧) ମୌଖିକ ବା ବାଚିକ (Oral) (୨) ପରିବେଷଣଗତ (Performative) ଏହିପରି ଦୁଇଟି ଉପାୟରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ ।

ସଂପ୍ରସାଣ କାଳରେ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଭିନ୍ନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ, କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣରେ, ତଥା ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ବା ଶୈଳୀରେ ବିଭିନ୍ନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସମୟ ଓ ପରିବେଶ ଅନୁଯାୟୀ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ପରିବର୍ତ୍ତନ ପ୍ରତି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମଧରେ ତଥା ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରେ ଏକ ସାମୂହିକ ସ୍ୱୀକୃତି ମଧ୍ୟ ଥାଏ ସମ୍ଭବତଃ ଏଥିପାଇଁ ଏହା ଗ୍ରହଣଯୋଗ୍ୟ ହୋଇଥାଏ ।

୪.୨.ବାଚିକ ସମ୍ପ୍ରସାରଣ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ବିଧିବଦ୍ଧ ଭାବରେ କାହାକୁ ଶିକ୍ଷା ଦିଆଯାଉନଥିଲେ ବି ବେଳେବେଳେ ବୟସ୍କ ତଥା ସମବୟସ୍କମାନେ ମୌଖିକ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସଂପର୍କରେ ଅବଗତ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ, ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କଲାବେଳେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହାକୁ ଶୁଣି ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏହାର ପରିବେଷଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ବେଳେବେଳେ ବୟସ୍କମାନେ ସେମାନେ ଖେଳୁଥିବା କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ

ବିଷୟରେ କହିଲାବେଳେ ନୂତନପୀଢ଼ି ତାହାକୁ ଉତ୍ସୁକତାର ସହିତ ଶୁଣିଥାନ୍ତି । ପୁଣି କିପରି ତାହାର ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିଲା ପଚାରି ସେହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ବେଳେବେଳେ ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀମାନେ ମଧ୍ୟ ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଗ୍ରାମ ବା ଅନ୍ୟସ୍ଥାନରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କରେ ଅବଗତ ହେବା ଓ ଆଲୋଚନା କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସେହିପରି ବୟସ୍କମାନଙ୍କଠାରୁ ବିଭିନ୍ନ କାହାଣୀ, ଗୀତ ଶୁଣିଲାବେଳେ ଏଥିରେ ବର୍ଣ୍ଣିତ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କରେ ଅବଗତ ହେବାର ଅବସର ପାଇଥାନ୍ତି । ଏଠାରେ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ବନ୍ ଭଏଁସ୍ କଥା'ର 'ଛେଲିଆ ପିଲା' ଓ 'ରଜାଝିଅ ପୋ'ଟୁରା କଥା' ପ୍ରଭୃତି କାହାଣୀରେ 'ଗାଈଆଳ' ପିଲାର 'ବାଟି'ଖେଳକୁ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏହି କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକରେ 'ବାଟି'ଖେଳର ଏପରି ପ୍ରାଞ୍ଜଳ ଓ ଉଦ୍ଦୀପକ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଏ ଯାହା ଯେକୌଣସି ଶିଶୁ କିଶୋର ଏହାକୁ ଶୁଣିଲା ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଆଗ୍ରହୀ ହେବା ଅସଂଭବ ନୁହେଁ ।

କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ କୌଣସି ଅନଭିଜ୍ଞ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ତଥା ପରିବେଷଣରେ ତ୍ରୁଟି କରୁଥିଲେ ସହଯୋଗୀ ଖେଳାଳୀମାନେ ବାଚିକ ବା ମୌଖିକ ଭାବରେ ଏଥିପ୍ରତି ଦୃଷ୍ଟି ଆକର୍ଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏଥିରୁ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ କ୍ରୀଡ଼ାସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ଆହରଣ କରିବାର ସୁଯୋଗ ମିଳିଥାଏ । ଏହି ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣ ସାଧାରଣତଃ ଏକ ବ୍ୟକ୍ତି ବା ଗୋଷ୍ଠୀରୁ ମୌଖିକ ଭାବରେ ଅନ୍ୟ ଏକ ଗୋଷ୍ଠୀ ନିକଟକୁ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହାର ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ଲୋକଧାରାର ବିଭିନ୍ନ ବିଭାବର ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏଗୁଡ଼ିକର ସଂପ୍ରସାରଣ ନିମନ୍ତେ କୌଣସି ବିଧିବଦ୍ଧ ନିୟମାବଳୀ ନଥିଲେ ହେଁ ବ୍ୟକ୍ତି ତଥା ସମାଜିକ ସ୍ତରରେ ଏଗୁଡ଼ିକର ଆବଶ୍ୟକତା ତଥା ସ୍ୱୀକୃତି ଉପରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ସଂପ୍ରସାରଣ କାଳରେ ଅନେକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖାଯିବା ସଂଭବ । ଅନେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସମୟ ତଥା ସମାଜ ଉପଯୋଗୀ କେତେକ ଉପାଦାନ ବାହାରକୁ ଅଦରକାରୀ ମନେହେଲେ ହେଁ ଉପଯୋଗୀ ହୋଇଥାଏ । ଠିକ୍ ସେହିପରି କେତେକ ଉପାଦାନର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମାଜ ପାଇଁ ଉପାଯୋଗୀ ମନେ ନହେଲେ ସେଗୁଡ଼ିକ ସଂପ୍ରସାରଣରେ ବାଧା ପାଇଥାଏ । ତଥାପି ଏଥିରେ ଅନ୍ତର୍ନିହିତ କେତେକ ମୂଳ ଉପାଦନ ଅବିକଳ ଭାବରେ ଏକ ସ୍ଥାନରୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ସ୍ଥାନକୁ, ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀରୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ ।

ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣର ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକୁ ନିମ୍ନମତେ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ-

୧. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ଅବସର ବାହାରେ ସାଧାରଣତଃ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣ ମାଧମରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କଠାରୁ ଅନ୍ୟଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ

ପାଖକୁ, ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀରୁ ଅନ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଖେଳାଳୀମାନେ ଖୁସିଗପ କଲାବେଳେ କୌଣସି ଏକ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ଦେଖାଯାଏ ଯାହାକୁ ସେମାନେ ପରବର୍ତ୍ତୀ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରିବା ସମ୍ଭବପର ହୋଇଥାଏ ।

୨. ଏହି ସଂପ୍ରସାରଣ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକାରୀ, ଦର୍ଶକ ଶ୍ରେଣୀ ଓ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କଠାରୁ ଜଣେ ଅନ୍ୟ ଜଣକ ପାଖକୁ ଅବା କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ପାଖକୁ ଅନାୟାସରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇପାରେ । ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକ ବେଳେବେଳେ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ଆଲୋଚନା କରିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁଠୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକାରୀ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ସୂଚନା ହାସଲ କରିବାର ଅବସର ପାଇଥାଏ ।

୩. ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସଂପର୍କିତ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ସଂପ୍ରସାରିତ ନହେଲେ ମଧ୍ୟ କ୍ରୀଡ଼ାର ରୂପରେଖ ଜଣଙ୍କଠାରୁ ଅନ୍ୟଜଣ ପାଖକୁ ବା ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀରୁ ଅନ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ସହଜରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହେବା ସଂଭବ । ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ଏଠାରେ 'କେଳିବାଡ଼ି'ର ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣକୁ ନିଆଯାଇପାରେ । ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣରେ 'କେଳିବାଡ଼ି' କିପରି ଆୟୋଜନ କରାଯାଇପାରେ ତାହା ସମ୍ପ୍ରସାରିତ ହେବାରେ କୌଣସି ବାଧା ନାହିଁ ଯଦିଓ ପରିବେଷଣ ଜନିତ ସୂକ୍ଷ୍ମ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ଏଥିରୁ ଆୟତ୍ତ କରାଯାଇ ନପାରେ ।

୪. ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଭିତରେ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ପୂର୍ବଜ୍ଞାନ ଯୋଗେଇବାରେ ସଫଳ ହୋଇଥାଏ । ଯାହାକୁ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଉପଯୋଗ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ବାଚିକ ଆଲୋଚନା କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ଭିତରେ ମାନସିକ ସ୍ତରରେ ଆୟୋଜିତ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କରେ ଏକ ଚିତ୍ର ତୋଳିଧରେ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ସେମାନେ ଯେତେବେଳେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରକୁ ପ୍ରବେଶ କରନ୍ତି ସେତେବେଳେ ଏହି ପୂର୍ବଜ୍ଞାନର ସଫଳ ପ୍ରୟୋଗ ପାଇଁ ପ୍ରୟାସ ଥାନ୍ତି ।

୬. ଏହି ସଂପ୍ରସାରଣରେ ଲୁପ୍ତପ୍ରାୟ କ୍ରୀଡ଼ା ବା ଅତୀତରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କରେ ବୟସ୍କମାନଙ୍କଠାରୁ ନୂତନ ପୀଢ଼ିର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ସୂଚନା ମିଳିଥାଏ । ଯାହା ସେମାନଙ୍କୁ ସେହିପରି ଏକ କ୍ରୀଡ଼ା ଅବିକଳ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିବାକୁ ନଚେତ୍ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଆଂଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସହିତ ଏକ ନୂତନ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ।

୫.୩. ପରିବେଷଣ ଆଧାରିତ ସମ୍ପ୍ରସାରଣ : ଲୋକଧାରାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ଭଳି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବାଚିକ ବା ମୌଖିକ ଉପାୟରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହେଲେ ହେଁ ଏହାର ସଂପ୍ରସାରଣରେ ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପ୍ରୟୋଜନୀୟତା ଯଥେଷ୍ଟ ଅଧିକ । ଏକଥା

ଅନାୟାସରେ ଉପଲବ୍ଧ କରାଯାଇପାରେ ଯେ ଯେକୌଣସି ତଥ୍ୟର ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣ ଅପେକ୍ଷା ସେଗୁଡ଼ିକୁ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ମାଧମରେ ସଂପ୍ରସାରିତ କରିବାର ପ୍ରୟାସ କରାଗଲେ ତାହାର ଯଥାର୍ଥ ଉପଯୋଗ ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ । ପରିବେଷଣଗତ ସଂପ୍ରସାରଣର ମଧ୍ୟ ଏକ ମୁଖ୍ୟ ବିଭବ ହେଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସମବେତ ଯୋଗଦାନ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବାଚିକ ବା ମୌଖିକ ବର୍ଣ୍ଣନା ଅପେକ୍ଷା ଏହାର ପରିବେଷଣ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ସହିତ ପ୍ରତ୍ୟେକ୍ଷଭାବେ ସଂପୃକ୍ତ ହେବାର ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ାର ନୀତିନିୟମ ସହିତ ବିଶେଷ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳଗୁଡ଼ିକ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଏହି ପରିବେଷଣ ମାଧମରେ ସହଜରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଜନିତ କୌଣସି ନୀତିନିୟମ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ନୁହେଁ। ପରିବେଷଣ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହା ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇଥାଏ, ବେଳେବେଳେ କିଛି ନିୟମକୁ ଉପେକ୍ଷା ମଧ୍ୟ କରିଦିଆଯାଇଥାଏ । ଏଠାରେ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, କେଲିବାଡ଼ିର ପରିବେଷଣକୁ ନିଆଯାଇପାରେ । କେଲି ମାରୁଥିବା ସମୟରେ ତାକୁ ଛିନିନେବା ଏକ ସାହସିକ ଓ ବିପଜ୍ଜନକ କାମ । ଏଣୁ ଅପେକ୍ଷାକୃତ ଅଳ୍ପବୟସ ପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହେଉଥିଲେ ଏହି ନିୟମକୁ ସେମାନେ ଉପେକ୍ଷା କରିଥାନ୍ତି । କେଲି ମାରୁଥିବା ସମୟରେ ଉପରୁ ଉପରୁ କେଲି ଛିନିନେବା ବିଶେଷ କୌଶଳର ଅପେକ୍ଷା ରଖେ ଯାହା ପରିବେଷଣ ପ୍ରଦର୍ଶନ ମାଧ୍ୟମରେ ହିଁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଏହାକୁ ଆୟତ୍ତ କରିପାରିବା ସମ୍ଭବ । ଏହିପରି କିପରି କେଲି ରଖିଲେ ତାହା ବେଶୀ ଉପରକୁ ଉଠିବ ଓ କିପରି ମାରିଲେ ତାହା ବେଶୀଦୂରକୁ ଯିବ, କେମିତି ଉପରେ ଉପରେ କେଲି ମାରି କେଲି ସଂଖ୍ୟା ବହୁଗୁଣିତ କରିବାକୁ ହେବ ସେଥିପାଇଁ ମଧ୍ୟ ବିଶେଷ କୌଶଳ ଆବଶ୍ୟକ କରେ ଏଣୁ ଏହିସବୁ ଜ୍ଞାନର ସଂପ୍ରସାରଣ ପାଇଁ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଜରୁରୀ ମନେହୁଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରିସ୍ଥିତି ପରିବେଶକୁ ନେଇ ପରିବେଷଣ ସ୍ଥଳରେ ବହୁତ ପରିବର୍ତ୍ତନ ପାଇଁ ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟୁନ ପାଂଚ କିମ୍ବା ଦଶ ପଏଣ୍ଟ ନକଲେ ଦାଁ ଚାଲିଯିବା ଗ୍ରହଣଯୋଗ୍ୟ ହେଲେ ମଧ୍ୟ ଅଳ୍ପବୟସ୍କ ପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରୁଥିଲେ ଏହାକୁ ଉପେକ୍ଷା କରାଯାଏ ଏବଂ କିଶୋର ତରୁଣମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିଲେ ଏହି ସଂଖ୍ୟାକୁ ବଢ଼େଇ ପଚିଶ ପଚାଶ ମଧ୍ୟ କରାଯାଇଥାଏ । କୌଣସି ନୀତି ନିୟମର ଏପରି ପରିବର୍ତ୍ତନ ବା ଉପେକ୍ଷା ପଛରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ସହଜ ଓ ସରଳ କରିବାର ମାନସିକତା ହିଁ ଥାଏ । ତେଣୁ, କ୍ରୀଡ଼ାର ମୌଳିକତା ଅବିକଳ ରହୁଥିବାରୁ ନୀତିନିୟମର ପରିବର୍ତ୍ତନ ଓ ଉପେକ୍ଷା ସତ୍ତ୍ୱେ ସ୍ୱଚ୍ଛ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳ ଭାବେ ପରିବେଷଣ ହେବା ସହିତ ସାମାଜିକ ସ୍ୱୀକୃତି ମଧ୍ୟ ଲାଭ କରିଥାଏ ।

ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅଧାରିତ ସଂପ୍ରସାରଣର ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି :

୧. ପରିବେଶ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆଧାରିତ ସଂପ୍ରସାରଣ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ ଓ

କୌଶଳର ସଂପ୍ରସାରଣ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳ ବାଚିକ ସଂପ୍ରସାରଣରେ ସଂପ୍ରସାରିତ ହେବା ସମ୍ଭବପର ନୁହେଁ, ଏଣୁ ଏ ସଂପର୍କିତ ଦକ୍ଷତା ପାଇଁ ପରିବେଷଣ ଆଧାରିତ ସଂପ୍ରସାରଣ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରୀ ମନେହୁଏ ।

୨. ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆଧାରିତ ସଂପ୍ରସାରଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଆବଶ୍ୟକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସଂପର୍କରେ ସହଜରେ ଜ୍ଞାନଲାଭ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଥାଏ । 'ପିଠୁ'ର ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ଥିବା ଖେଳାଳୀ ଯଦି କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ ଦୌଡ଼ା ଦୌଡ଼ି କରିବା ସୁବିଧା ନଥାଏ ତେବେ ସେଠାରେ 'ଖପ୍‌ରିବେଟାନି'ର ଆୟୋଜନ ମଧ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି । ଅତଏବ ସ୍ଥାନ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣକୁ ନେଇ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଅନୁଧ୍ୟାନକୁ ଅପେକ୍ଷା ରଖେ ।

୩. ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆଧାରିତ ସଂପ୍ରସାରଣରେ ସିଧାସଳଖ କ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ ଭାଗନେବାର ଅବସରଥିବାରୁ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରୁ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଓ ସହଜ ଭାବରେ ଆୟତ୍ତ କରିଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ, ପରିବେଷଣ ଓ ପରିଚାଳନା ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ ସଂପର୍କରେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ କୌଣସି ପ୍ରକାର ଦ୍ୱନ୍ଦ ରହେନାହିଁ ।

୪. ଏହି ସଂପ୍ରସାରଣରେ ଖେଳାଳୀ ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣର ନିର୍ମାଣ କୌଶଳ ମଧ୍ୟ ସହଜରେ କରାୟତ୍ତ କରିଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବହୁସମୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପୂର୍ବରୁ ନିର୍ମିତ ହେଉଥିବାରୁ ସେ ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ ଏହି ସଂପ୍ରସାରଣରେ ହିଁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରୁ ଅନ୍ୟଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖକୁ ସଂପ୍ରସାରିତ ହେବା ସମ୍ଭବ । 'କେଲିବାଡ଼ି', 'କୁଲବ୍‌ନଟୁ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'କେଲିବାଡ଼ି' ଓ 'କୁଲବ୍‌ନଟୁ'ର ନିର୍ମାଣ କୌଶଳ ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ହିଁ ନୂତନ ପୀଢ଼ିର ଖେଳାଳୀମାନେ ଅବଗତ ହୋଇଥାନ୍ତି ।

୫. କେବଳ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ବା କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ସଂପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ନୁହେଁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ଏହି ସଂପ୍ରସାରଣରେ ଖେଳାଳୀ ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଶୃଂଖଳାର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ । ନଚେତ୍ ଏହାର ଆୟୋଜନ ସଫଳ ହେବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । ସେହିପରି 'କେଲିବାଡ଼ି' ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନରେ କେଲି ଛିନିବା ସମୟରେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀ କେଉଁଠି ଠିଆହେବାକୁ ପଡ଼ିବ ତାହା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । 'ଧରାନିଗୁଡୁ', 'ସରିଗୁଡୁ' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଗୋଟିଏ ଦଳର ଏକାଧିକ ଖେଳାଳୀ ମରି ଥିଲେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପରେ କିଏ ଜୀଇଁବ ତାହା ଚତୁରତାର ସହିତ ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ପଡ଼େ ଓ ଏହା ଏକ ବିଶେଷ ଶୃଂଖଳାର ଅପେକ୍ଷା ରଖେ । ଅତଏବ ଏହିସବୁ ଜ୍ଞାନ କେବଳ ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ମାଧ୍ୟମରେ ହିଁ ସମ୍ପ୍ରସାରିତ ହେବା ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ ।

୫.୪.ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରିବର୍ତ୍ତନର କ୍ଷେତ୍ର : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପାରଂପରିକ ଭାବରେ ପୀଢ଼ି ପରେ ପୀଢ଼ି ପରିବେଷିତ ହୋଇ ଆସିବା ସହିତ ଏହାର ସମୟ ପରିସ୍ଥିତି ତଥା ପରିବେଷଣ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହାର ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇ ଆସୁଛି । ଏହି ଅଂଚଳରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ, କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସରରେ, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ବ୍ୟବହାରରେ ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀରେ ଦେଖାଯାଉଥିବା ବିଭିନ୍ନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସଂପର୍କରେ ଏଠାରେ ଏ ପ୍ରସଂଗରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ ।

୫.୪.୧. କ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆଦର ଥିଲେ ମଧ୍ୟ ସଂପ୍ରତି ଅନେକ ଆଧୁନିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । କ୍ରିକେଟ୍, ଭଲିବଲ, ହକି ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ବହୁଳ ପରିବେଷଣ ଏହି ଅଂଚଳରେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । ସେହିପରି ଉଭୟ ଯୁବକ ଯୁବତୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏକତ୍ର ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା 'ଭାଲୁମତେନ୍' ତଥା 'ରସରକେଲି' 'ବୋରିଆ' ଭଳି ନୃତ୍ୟଗୀତ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର ମଧ୍ୟ ପୂର୍ବପରି ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁନାହିଁ । କେତେକ ଆଦିବାସୀ ଅଧ୍ୟୁଷିତ ଅଂଚଳରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ ପରିବେଷଣରେ କେବଳ ଝିଅପିଲାମାନେ ହିଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଛନ୍ତି । ଗ୍ରାମ ଦୂରବର୍ତ୍ତୀ ଏକ ନିଭୃତ ସ୍ଥାନରେ ଏକ ଅବିବାହିତ ଯୁବକ ସହିତ ଏହିପରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଅଭିଭାବକମାନେ ପୂର୍ବଭଳି ଆଉ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁନାହିଁ । ଆଧୁନିକତାର କିମ୍ବା ଶିକ୍ଷା ତଥା ସଭ୍ୟତାର ପ୍ରଭାବ ଯେକୌଣସି କାରଣରୁ ହେଉପଛେ ସହରାଞ୍ଚଳ ତଥା ଗ୍ରାମ-ସହରାଂଚଳ ମାନଙ୍କରେ ମଧ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନରେ ଦିନକୁ ଦିନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖାଯାଉଛି । 'କସାଡ଼ି' 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି', 'ବାଗ୍ଛେଲ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କଦବା କ୍ୱଚିତ ବୟସ୍କମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ବେଳେ 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ବୋହୂଚୋରୀ', 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆଦର ମଧ୍ୟ କିଶୋର କିଶୋରୀମାନଙ୍କଠାରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁନାହିଁ । ତେବେ ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ମାନଙ୍କରେ 'ହାଁଣି ଚୋପେନ୍, ଖୁଟିଘିଚା', 'ବାଡ଼ିଢ଼େଗେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । ସଂପ୍ରତି ସ୍ୱାଧୀନତା ଦିବସ ପାଳନ ଉପଲକ୍ଷେ ମଧ୍ୟ 'ହାଁଣିଚୋପେନ୍' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପୁନଃରୁତ୍‌ଥାନ ତଥା ପୁନଃପ୍ରସାରଣ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

୫.୪.୨. କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଘରବାରଣ୍ଡା ତଥା ଗଛମୂଳେ ଏପରିକି ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ମଧ୍ୟ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସଂପ୍ରତି

ପ୍ରାୟ ଗ୍ରାମରେ କମ୍ୟୁନିଟିହଲ, ଅଂଗନୱାଡ଼ିକେନ୍ଦ୍ର ସ୍ଥାପିତ ହେବା ଫଳରେ ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ସ୍ଥାନ ମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । ସ୍କୁଲ ପରିସରରେ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରୁଛନ୍ତି । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ବାଗଛେଲ', 'କସାଡ଼ି', 'କାଚ୍‌କଉଡ଼ି' ପ୍ରଭୃତି ଗୃହପ୍ରାଂଗଣ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ କମ୍ୟୁନିଟି ହଲ, ଅଂଗନୱାଡ଼ିକେନ୍ଦ୍ରମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । ସେହିପରି ସ୍କୁଲ ପରିସରରେ 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ବାଟି', 'ପିତୁ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଉପଲବ୍ଧ ନହେଲେ ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ବଜାୟ ରଖିବା ପାଇଁ ଉପଲବ୍ଧ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରକୁ ହିଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, 'ଘାସ-କି-ପଦା' ପରିବେଷଣ କାଳରେ ଯଦି କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ ଘାସଚେକା (grass patch) ଉପଲବ୍ଧ ନୁହେଁ ଏବଂ ସେଇଠି ଖାଲ ଢ଼ିପ ସଦୃଶ ସ୍ଥାନ ଥାଏ ତେବେ 'ନଇ-କି-ପାହାଡ଼' ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । 'ଫୁଲ୍‌-କି-ପତର୍‌' ଓ 'ପତ୍‌ରା' ଖେଳର ପରିବେଷଣ ମଧ୍ୟ ଏହିପରି ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ । ସେହିପରି 'ଭାଲୁମତେନ୍‌' ପାଇଁ ଟିକେନ୍‌ ଓ ମହୁଲ ଗଛର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିଲେ ମଧ୍ୟ ସଂପ୍ରତି ଏହି ବୃକ୍ଷଗୁଡ଼ିକ ସହଜ ଲବ୍ଧ ନଥିବାରୁ ଯେକୌଣସି ବୃକ୍ଷମୂଳରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା ।

୫.୪.୩. କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ସବୁ ପାରମ୍ପରିକ ଓ ସ୍ଥାନୀୟ ଲବ୍ଧ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ କୌଣସି ଉପକରଣ ବଜାରରୁ କିଣିବାକୁ ପଡ଼ିନଥାଏ । ତେବେ, ସଂପ୍ରତି 'ବାଟି' ଖେଳରେ ହାତ ତିଆରି ବାଟି ସହିତ ବଜାରରେ ମିଳୁଥିବା ବାଟିର ବ୍ୟବହାର ମଧ୍ୟ ଦେଖାଯାଉଛି । ଯଦିଓ ପରିବେଷଣର ଉତ୍କୃଷ୍ଟତା ପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏବେବି ହାତ ତିଆରି ବାଟିକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦେବା ଦେଖାଯାଏ । ସେହିପରି 'ଘାଚା'ରେ ଖପରି ସ୍ଥାନରେ ମୃଦୁପାନୀୟର ଠିପି, 'ପତି' ଖେଳରେ ଖପରି ସ୍ଥାନରେ ମାଚିସ୍‌ ଖୋଳ, ସିଗ୍ରେଟ୍‌ ଖୋଳକୁ ପତି ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଛି । ତେବେ, ମାଚିସ୍‌ ଖୋଳର ବ୍ୟବହାର ହେବା ପରେ 'ଘାଚା', 'ପତିଖେଲ୍‌' ଭାବରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରେ ଅଧୁନା ପରିଚିତ । 'ପିତି' ଖେଳ ପାଇଁ ମଧ୍ୟ ଜରି ଓ ଛିଣ୍ଡାକନାରେ ତିଆରି ବଲ ବଦଳରେ ବଜାରରେ ମିଳୁଥିବା ସ୍ପଞ୍ଜ୍‌ ବଲକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଛି । ତେବେ, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ାର ନାମରେ ମଧ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖାଯାଉଛି ତଥାପି କ୍ରୀଡ଼ା ଶୈଳୀ ବା ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ କୌଣସି ପାର୍ଥକ୍ୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ନାହିଁ ।

୫.୪.୪. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ କୌଣସି ବିଧିବଦ୍ଧ ନିୟମ ନଥିଲେ ମଧ୍ୟ ଏକ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଶୈଳୀ ଏହାକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରିତ

କରିଥାଏ । ତେବେ, ପ୍ରାୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଚଳ ଭେଦରେ ଆଂଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସହିତ ପରିବେଷଣ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ତଥା ନିୟମରେ ଆଂଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିଥାନ୍ତି । ଏଠାରେ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ 'ଘାଚା' ଓ 'ପତି'କୁ ନିଆଯାଇପାରେ । 'ଘାଚା'ରେ ମାଚିସ ଖୋଳ ବ୍ୟବହାର ହେବାପରେ ଏହାର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପରିସରର ଆକାରକୁ ସଂକୁଚିତ କରିଦିଆଯାଇଛି । କାରଣ ଏପରି ନକଲେ ପତି ମାରି ବୃତ୍ତାକାର ସୀମା ବାହାରକୁ ପଠିନେବା ସହଜ ନୁହେଁ । ତେବେ ମୃଦୁପାନୀୟର ଠିପି ବ୍ୟବହାର କଲାବେଳେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଯେମିତିକୁ ସେମିତି ରଖାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି 'ଜାମଭୂତ୍'ରେ ପାରଂପରିକ ଗୁଣିଆ ଡ଼କାଯାଉଥିବା ବେଳେ ବର୍ତ୍ତମାନ ଆଧୁନିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟସେବା ଉପଲବ୍ଧି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଖେଳାଳୀମାନେ ଡ଼ାକ୍ତର ଚରିତ୍ରର ସଂଯୋଜନା କରିବା ମଧ୍ୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ସଂପ୍ରତି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣରେ ଗୁଣିଆ ସହିତ ଡାକ୍ତର ଚରିତ୍ର ପରିବେଶ ପରିସରକୁ ଆସିବା ଫଳରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ନିଶ୍ଚୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖାଯାଉଛି । ଏହାର ପରିବେଷଣର ସମୟ, ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ବଦଳି ଯାଇଛି । ତଥାପି ଏହାର ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପୂର୍ବପରି ଅତୁଟ ଓ ଅକ୍ଷତ ରହିଛି ।

୫.୪.୫.ଗ୍ରହଣଶୀଳତାରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ, କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଗତ ପରିବର୍ତ୍ତନ, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ତଥା କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀରେ ଯେଉଁ ବିଭିନ୍ନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସବୁ ଦେଖାଯାଇଥାଏ ତାହାକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀ ସମ୍ମ ିର ସହିତ ଗ୍ରହଣ କରିନେଇଥାଏ । ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ଏହି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଓ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ସଂପ୍ରସାରିତ ତଥା ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ କରି ପ୍ରବର୍ତ୍ତିତ ସମୟ ଓ ସମାଜରେ ଉଜ୍ଜୀବିତ କରି ରଖିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଦଳ ବିଭାଜନ ସମୟରେ ଜୁଲ୍ ଯାଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ସବୁ ସଂପ୍ରତି କ୍ରୀଡ଼ା ଜଗତର ଓ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଜଗତର ନାୟକ ନାୟିକାମାନଙ୍କ ନାମକୁ ନିଜର ଗୁପ୍ତନାମ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖାଯାଉଛି । ଏହିସବୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଓ ସଂଯୋଜନା ଏହି ଅଂଚଳର କ୍ରୀଡ଼ା ସମାଜ (play community)ରେ ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଖରେ ଆଦୃତ ବା ଗୃହୀତ ମଧ୍ୟ ହୋଇପାରିଛି । କାରଣ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ କରି ଏକ ସାମାଜିକ ସୃଷ୍ଟି, ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିପ୍ରକାଶ । ପରିବର୍ତ୍ତିତ ସମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବହୁଳ ଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ କରିଛି ଓ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ପରିବର୍ତ୍ତନକୁ ଗ୍ରହଣ କରିନେଇଛନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ନୂତନ ସଂଯୋଜନାକୁ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଆପଣେଇ ନେଇ ଏହାର ମୌଳିକତାକୁ ବଞ୍ଚେଇ ରଖିବା ସହିତ ଏହାକୁ ସମ୍ପୃକ୍ତ ଅଂଚଳର କ୍ରୀଡ଼ା ଗୋଷ୍ଠୀରେ ଲୋକପ୍ରିୟ କରାଇପାରିଛନ୍ତି ।

୫.୫. ପରିବର୍ତ୍ତନର କାରଣ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦେଖାଯାଉଥିବା ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣ, କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ, କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପରିବର୍ତ୍ତନ ସବୁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ସାମାଜିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ହିଁ ଆଧାର କରିଚି । ଗଣମାଧମ, ଉପଲବ୍ଧ ବଜାର, ପରିବେଶଗତ ପରିବର୍ତ୍ତନ, ଆଧୁନିକ ଶିକ୍ଷା ଓ ସଭ୍ୟତା, ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ, ସାମାଜିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ପ୍ରଭୃତିକୁ ଏହାର କାରଣ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ସଂପ୍ରତି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ବହୁ ଅଂଚଳ ଗଣମାଧ୍ୟମର ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ପ୍ରଭାବରୁ ବେଶୀ ଦୂରତ୍ୱରେ ନାହିଁ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର କେବଳ ସହରାଂଚଳ ନୁହଁ ପ୍ରାୟ ଗ୍ରାମ-ସହରାଂଚଳରେ ମଧ୍ୟ ଟେଲିଭିଜନ ଏକ ସାଧାରଣ ଆମୋଦପ୍ରମୋଦର ମାଧମ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । ଏହି ଗଣ ମାଧମ ମାନଙ୍କରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେଉଥିବା କ୍ରିକେଟ୍, ଭଲିବଲ୍, ଫୁଟବଲ୍, ବ୍ୟାଡ଼ମିଣ୍ଟନ୍ ପ୍ରଭୃତି ଅର୍ନ୍ତରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଦିନକୁ ଦିନ ଜନପ୍ରିୟ ହେବା ସହିତ ଏହାର ଦର୍ଶକମାନେ ଏହାକୁ ପରିବେଷଣ କରିବାରେ ଆନନ୍ଦ ଅନୁଭବ କରୁଛନ୍ତି । ଏହାର ପ୍ରଭାବ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଅନେକ ଅଂଚଳରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନରେ ଦେଖାଦେଇଥିବା ସୀମିତତାର ଏକ ବଳିଷ୍ଠ କାରଣ ଭାବରେ ଏହାକୁ ନିଆଯାଇପାରେ । ଯେଉଁ ସମୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବାର ଅବସର ଥାଏ ସେହି ସମୟରେ ଅନେକ ଖେଳାଳୀ ଏହି ଗଣମାଧମକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଉଛି । ଅତଏବ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବହୁଳ ଆୟୋଜନ ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ସ୍ୱାଭାବିକ ଭାବରେ ଶିଥିଳ ହୋଇପଡ଼ିଛି ।

ସଂପ୍ରତି ବଜାର ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱକୁ ବହୁ ଜିନିଷ ହାତପାଆନ୍ତାରେ ଯୋଗେଇ ଦେଇଛି । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଯାହା ସେମାନେ ନିଜେ ନିର୍ମାଣ କରିଥାନ୍ତି ସେସବୁ ବଜାରରେ କିଣିବାକୁ ମିଳୁଛି । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, ସଂପ୍ରତି ବଜାରରେ 'କାଚ ବାଟି' ସୁଉପଲବ୍ଧ । ଅତଏବ, ଅନେକ ଅଂଚଳରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀମାନେ ବଜାରରେ ମିଳୁଥିବା ଏହି ବାଟିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ବ୍ୟବହାର କରୁଛନ୍ତି । ସେହିପରି 'ପିଡୁ' କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସ୍ପଞ୍ଜ ବଲର ବ୍ୟବହାର ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । ବଜାରର ଏହି ସୁ-ଉପଲବ୍ଧି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଅନେକ ପ୍ରଭାବିତ ଯେ କରିଛି ଏହା ଅସ୍ୱୀକାର କରାଯାଇନପାରେ । ପରିବେଶରେ ଦେଖାଯାଉଥିବା ପରିବର୍ତ୍ତନର ସିଧାସଳଖ ପ୍ରଭାବ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । 'ଭାଲୁମତେନ୍' ପରି କ୍ରୀଡ଼ା ଯାହା କେବଳ ଟିକେନ୍ କିମ୍ବା ମହୁଲଗଛ ତଳେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିଲା ତାହା ଏବେ ଯେକୌଣସି ବୃକ୍ଷମୂଳରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଛି । କାରଣ, ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବହୁ ଅଂଚଳରେ ଟିକେନ୍ ଓ ମହୁଲ ଗଛ ଲୁପ୍ତ ପ୍ରାୟ, ତେବେ କେତେକ ଆଦିବାସୀ ଅଂଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପ୍ରତି ମଧ୍ୟ ଟିକେନ୍ ଓ ମହୁଲଗଛ ମୂଳରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଛି । ସଂପ୍ରତି ବହୁ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ କ୍ରମଶଃ ସହରାଂଚଳର ରୂପ ଧାରଣ କରୁଥିବାରୁ ତଥା ଅନେକ ଅଂଚଳରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ କଂକ୍ରିଟ୍ ରାସ୍ତା ସବୁ ତିଆରି

କରାଯାଉଥିବାରୁ ଗ୍ରାମର ମୁଖ୍ୟ ଦାଣ୍ଡରେ ବହୁ ଜନ ସମାଗମରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସବୁ ଘର ସମ୍ମୁଖସ୍ଥ ଦୁଆର ମଧ୍ୟରେ ସୀମିତ ରହିଯାଉଛି ।

ଆଧୁନିକ ଶିକ୍ଷା ସଭ୍ୟତାର ପ୍ରଭାବରେ ତଥା ଗଣମାଧମର ପ୍ରଭାବରେ ବହୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ସୀମିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି ତତ୍‌ସହିତ ଖେଳାଳୀ ତଥା ଅଭିଭାବକ ସମାଜରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପ୍ରତି ଏକ ଉପେକ୍ଷା ମଧ୍ୟ ଅନେକ ଅଂଚଳରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି । ପ୍ରାୟ ଶିକ୍ଷାକେନ୍ଦ୍ର ମାନଙ୍କରେ ମଧ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ଦିଆଯାଉନାହିଁ । ଅତଏବ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀ ଅନେକ ସମୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ପାଇଁ ଏକ ପରିବେଶ ବା ଅବସର ପାଉନାହିଁ । ଫଳତଃ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପ୍ରତି ପରିବେଷଣ ଅଭାବରୁ ଲୁପ୍ତପ୍ରାୟ ହେବାକୁ ବସିଲାଣି । ତଥାପି ଜନଜୀବନରେ ଲୋକଧାରାର ଅପ୍ରତିହତ ସଂଯୋଗ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବଂଚେଇ ରଖିବା ସହିତ ଆୟୋଜନକାରୀଙ୍କ ପାଖରେ ଏଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଚାଲିଛି ।

ଗଣମାଧ୍ୟମ ତଥା ଶିକ୍ଷା ଓ ସଭ୍ୟତା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମିକୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଭାବିତ କରିଛି ନିଶ୍ଚୟ । ଏହି ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ ସାଂସ୍କୃତିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବହୁଳ ଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ କରିଛି ଓ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିଛି । 'ପତି 'ଖେଳରେ ମାଚିସ୍ ଖୋଳର ପତି, 'ଘାଚା'ରେ ମୃଦୁପାନୀୟ ଠିପିର ବ୍ୟବହାରକୁ ଏହି ପ୍ରସଙ୍ଗରେ ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ । ସେହିପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ନୂତନ ଚରିତ୍ରର ସଂଯୋଗ ହେଉଛି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିବର୍ତ୍ତନର ପ୍ରଭାବର ଏକ ସୁଦୃଶ୍ୟ ଉଦାହରଣ ।

ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ କେବଳ ନୁହଁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ସମୟାନୁକୂଳ ପରିବର୍ତ୍ତନ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଜନ ସମାଜରେ ମଧ୍ୟ ଦେଖା ଦେଇଛି । ଏହି ସାମାଜିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବହୁଳ ଭାବରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବାରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରୁଛି । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରଂପରିକ ସମାଜରେ ଆଧୁନିକତାର ସ୍ପଷ୍ଟ ଛାପ ଦେଖାଦେଉଥିବା ବେଳେ ଅନେକ ସ୍ଥଳରେ ପାରଂପରିକତାକୁ ଉପେକ୍ଷା କରି ଆଧୁନିକତାକୁ ଆପଣେଇ ନେବାବେଳେ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବା ଲୋକଧାର ମଧ୍ୟ ଉପେକ୍ଷିତ ହୋଇଯାଉଛି । 'ଭାଲୁମତେନ୍', ଯେଉଁ କ୍ରୀଡ଼ା କି ସାଧାରଣତଃ ଗୋଟିଏ ଯୁବକ ଓ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅବିବାହିତ ଯୁବତୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଆୟୋଜିତ ହୁଏ ତାହା ଅନେକ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ କାରଣରୁ ଅନେକ ସ୍ଥାନରେ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନକୁ ଉପେକ୍ଷିତ କରାଯାଉଛି । ତେବେ, ସେହିସବୁ ଅଂଚଳରେ ଅପେକ୍ଷାକୃତ କମ୍ ବୟସର ଉଭୟ ବାଳକ ବାଳିକା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ଦେଖାଯାଉଛି । କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ତଥା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଏଠାରେ ଦେଖାଦେଇଥିଲେ ମଧ୍ୟ କ୍ରୀଡ଼ାର ମୌଳିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ବଜାୟ ରହିଛି । ଏହିପରି ପରିବର୍ତ୍ତିତ ସାମାଜିକ ପୃଷ୍ଠଭୂମି ମଧ୍ୟ ଲୋକ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିଛି ଏହା ଅନସ୍ୱୀକାର୍ଯ୍ୟ ।

୫.୬. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରଭାବ: ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସମାଜର ଅମୂଲ୍ୟ ସଂମ୍ପଦ । ଏହାର ଉପଯୁକ୍ତ ଅଧ୍ୟୟନ ଓ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ବର୍ଗୀକରଣ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ଏକ ପାରମ୍ପରିକ ଚିତ୍ର ପରିବେଷଣ କରିବା ସହିତ ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନ ଭିତରେ ଏକ ସଂଯୋଗ ସେତୁ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ଏହାର ସଂଗ୍ରହ ଓ ବର୍ଗୀକରଣ ତଥା ଆୟୋଜନ ଏବଂ ପରିବେଷଣ ସମାଜରେ ପାରମ୍ପରିକ କଳାକୌଶଳକୁ ପୁନଃରୁଜ୍ଜୀବିତ କରିବା ସହିତ ସମାଜରେ ଲୋକଧାରାକୁ ପରିପୃଷ୍ଟ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇପାରିବ ।

୫.୬.୧. ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନ ମଧ୍ୟରେ ସଂଯୋଗର ସେତୁ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜର ପାରମ୍ପରିକ କଳା । ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିରୁ ଆଉ ଗୋଟିଏ ପୀଢ଼ିକୁ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବରେ ଏହା ପରିବେଷିତ ତଥା ସଂପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ, ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ସମାଜର ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ସଂଯୋଗ ସେତୁ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦନ ପରି ସମାଜର ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନ ସହିତ ଅଙ୍ଗାଗୀ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । ଅତଏବ, ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରୁ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ଅତୀତର ଜୀବନଯାପନ ଶୈଳୀ, ସାମାଜିକ ଶୃଂଖଳା, ପରିବେଶ ପରିସ୍ଥିତି ତଥା ନାରୀପୁରୁଷ ସମ୍ବନ୍ଧ ତଥା ପାରସ୍ପରିକ ପରିପ୍ରକାଶ ସଂପର୍କରେ ଜାଣିବାର ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । ସେହିପରି ସାମ୍ପ୍ରତିକ ସମାଜର ରୂପରେଖକୁ ମଧ୍ୟ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାରେ ଏହାର ଉଲ୍ଲେଖଯୋଗ୍ୟ ଭୂମିକା ରହିଛି ।

୫.୬.୨. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଗ୍ରହ ଓ ବର୍ଗୀକରଣ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଗ୍ରହ ଓ ବର୍ଗୀକରଣ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ସଂପ୍ରତି ୟୁନେସ୍କୋ (UNESCO) ଓ ଭାରତୀୟ କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧିଷ୍ଠାନ (Sports Authority of India) ମଧ୍ୟ ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଗ୍ରହ ତଥା ବର୍ଗୀକରଣ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରୁଛନ୍ତି । ଅତଏବ, ଏହାର ବିଧିବଦ୍ଧ ଗବେଷଣା ସହିତ ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ସୃଷ୍ଟି କରାଯିବା ଉଚିତ । ରାଜ୍ୟ ସ୍ତରରେ, ଜିଲ୍ଲାସ୍ତରରେ ଏବଂ ଆଂଚଳିକ ଭାବରେ, ବିଭିନ୍ନ ଲୋକ ମହୋତ୍ସବ ତଥା ପାରଂପରିକ ପର୍ବପର୍ବାଣୀମାନଙ୍କରେ ଏହାର ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନ ଏହି କଳାକୌଶଳକୁ ପୁନଃରୁଜ୍ଜୀବିତ କରିବା ସହିତ ଲୋକପ୍ରିୟ କରିପାରିବ । ଏହି ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ସାମାଜିକ ମନୋରଂଜନ, ପାରଂପରିକ କଳାକୌଶଳର ଶିକ୍ଷା ସହିତ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜର ଲୋକଧାରା ସମୃଦ୍ଧ ହେବାରେ ତଥା ପାରଂପରିକ ମୂଲ୍ୟବୋଧକୁ ପୁନଃପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହେବ ।

୫.୭. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପାରମ୍ପରିକ ଭାବେ ଗୋଟାଏ ପୀଢ଼ିରୁ ଆଉ ଗୋଟାଏ ପୀଢ଼ି ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ଓ ସମ୍ପ୍ରସାରିତ ହୋଇ ଆସୁଅଛି । ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଅନେକ କ୍ରୀଡ଼ା ଲୁପ୍ତ ହେବା ସହିତ ନୂତନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସଂଯୋଜନା ମଧ

ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର, କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ, ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ ମଧ୍ୟ ଦିନକୁ ଦିନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଓ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ହେଉଛି । ତେବେ, ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା କେବଳ ଏକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ନୁହଁ ଏହା ସଂପୃକ୍ତ ଅଞ୍ଚଳର ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଇତିହାସ ଏବଂ ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ସଂଯୋଗ ସେତୁ ମଧ୍ୟ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧ୍ୟାୟରେ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସାହିତ୍ୟିକ ତଥା ବାଚିକ ଉପାଦାନ, ଏହାର ଶୈଳୀ ଓ ସଂରଚନା ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବାର ପ୍ରଚେଷ୍ଟା କରାଯାଇଛି ।

ପଞ୍ଚମ ପରିଚ୍ଛେଦ

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା: ସାହିତ୍ୟିକ ବିଭବ

୬.୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ବା ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ସହିତ ଲୋକସାହିତ୍ୟ ଓତଃପ୍ରୋତ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ। ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ପରିଲକ୍ଷିତ ହେଉଥିବା 'ପୁଚି', 'ବୋହୂରୋରୀ', 'ଗୁଡୁ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ରା' ଗୀତ କଥା 'କେଲିବାଡ଼ି', 'ପିଚୁ', 'ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଦୋ', 'ବାଡ଼ିଡ଼େଗେନ୍', ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ ମଧ୍ୟ ଗୀତଆଦିର ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ। ସେହିପରି 'ଭାଲୁମତେନ୍', 'ଖମ୍‌ଖମାଲୋ', 'ଛେଲ୍‌ଚୋରୀ', 'ଡାଲିମ୍ବଖେଲ୍', 'ହାଟ୍‌ବିକା', 'ପିଠାପୁଡ଼େନ୍', 'କାଠ୍‌ଯିବା', 'ମହୁଲ୍‌ବେଟା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ନିମିତ୍ତ ବିଭିନ୍ନ ଗୀତ ତଥା ସରଳ ପଦ୍ୟର ବର୍ଣ୍ଣନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ଏହି ଅଂଚଳର 'ହୁମୋ', ବା 'ବଉଲୀ', 'ଛୁରକି', 'ବୋରିଆ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଗୀତରେ ଉତ୍ତର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ମାଧ୍ୟମରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ। 'ନାଁ'ଦିଆ'କୁ ଆଧାର କରି ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ବାଚିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ମଧ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରଶ୍ନ ଉତ୍ତର ମାଧ୍ୟମରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ। ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ଗୀତ ତଥା ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକର ଭାଷା, ବିଷୟବସ୍ତୁ, ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ, ଚରିତ୍ର ସଂରଚନା ଉପରେ ଏଠାରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବାର ପ୍ରୟାସ କରାଯାଇଛି।

୬.୨. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଗୀତ: 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଖେଳାଳୀମାନେ 'ରାମ୍ / ଲଖଣ୍ / ସୀତା' 'ଅଟ୍‌କୋ / ମଟ୍‌କୋ / ଗଟ୍‌କୋ ଥାଲି' ପ୍ରଭୃତି ଗୀତର ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି। ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ସରଳ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଓ ଛନ୍ଦ ଯୁକ୍ତ। ଏହି ଗୀତ ସବୁ ପରିବେଷଣକାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ନିରର୍ଥକ ହେଲେ ମଧ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନର ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ମନେ ହୋଇଥାଏ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ''ଚାଇଁ ଚାଇଁ ମୁଠି / ରଜା ଘରର୍ ଝୁଟି / ଚାଲ୍‌ରେ କଲିଆ ଝାର୍‌କେ ଯିମା / ପାଚ୍‌ଲା ପାଚ୍‌ଲା କେନ୍ଦୁ ଖାଏମା / ମୋର୍ କେନ୍ଦୁ ପାଚିଲା / ତୋର୍ କେନ୍ଦୁ କଞ୍ଚା!'' ଏହି ଗୀତ 'ମାଇ' ନିର୍ଣ୍ଣୟ ସମୟରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଲାବେଳେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପ୍ରତି 'କଞ୍ଚା' ଶବ୍ଦ ପ୍ରଯୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ।

'ଗୁଡୁ', 'ବୋହୂଚୋରୀ' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ରା' ନେବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ଗୀତଗୁଡ଼ିକରେ ବିପକ୍ଷ ଦଳ ବା ଖେଳାଳୀ ମୁକାବିଲା କରିବାକୁ ଆହ୍ୱାନ କରିବା ପାଇଁ ଉତ୍ତେଜନାମୂଳକ ଗୀତର ବ୍ୟବହାର ଦେଖାଯାଏ। ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ - ''ଡଙ୍ଗର୍ ତଲିଆ ଘାସ / ଯା'ର୍ ଦିହିନେ ରକତ୍ ଅଛେ/ବୋହୂଚୋରୀ ଖେଲି ଆସ... ଆସ... ଆସ...।'' ଉଭୟ ପକ୍ଷର ଖେଳାଳୀ ଛକାପଞ୍ଝା ଭିତରେ ଲଢ଼େଇ କରି ଉଭୟ ପକ୍ଷ ଉଭୟଙ୍କୁ ପରାଜିତ କରିବାର ମନୋଭାବ ରଖୁଥିବାରୁ ସାଧାରଣତଃ ଏହିପରି ପରସ୍ପର ପ୍ରତି ଉତ୍ସାହପ୍ରଦାନକାରୀ ଗୀତର ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି।

'ହୁମୋ' ବା 'ବଉଲୀ' ଖେଳରେ ଗୀତ ହେଉଛି ମୁଖ୍ୟ ଆକର୍ଷଣ ପ୍ରତ୍ୟେକ ପଦର ଶେଷରେ ଥିବା 'ବଉଲୀ' ହେଉଛି ସମ୍ବୋଧନ ଶବ୍ଦ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ପରିଶିଷ୍ଟ-୨। ଏହି ଖେଳରେ ଦୁଇଦଳ ଝିଅ ଧାଡ଼ିବାନ୍ଧି ପ୍ରତ୍ୟେକ ପ୍ରତ୍ୟେକଙ୍କର କାନ୍ଧରେ ହାତରଖି ଉଭୟ ଦଳ ପରସ୍ପର ଆଡ଼କୁ ମୁହଁକରି ଠିଆ ହେବାପରେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ଗୀତ ଗାଇ ପଦ ସରିବା ପୂର୍ବରୁ ପାହୁଣ୍ଡେ ଆଗକୁ ବଢ଼ି ପୁଣି ପୂର୍ବସ୍ଥାନରେ ଠିଆ ହେବାପରେ ଠିକ୍ ସେହି ରୀତିରେ ଅନ୍ୟଦଳ ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତରମୂଳକ ଗୀତ ଗାଇଥାନ୍ତି। ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ପାରଂପରିକ ଓ ତତ୍କାଳିକ। ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ହିଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ପଦକୁ ପଦ ଯୋଡ଼ି ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଦଳର ଉତ୍ତର ଦେଇଥାନ୍ତି। ଏହି ପଦଗୁଡ଼ିକରେ କିଶୋରୀ ଜୀବନରେ ବାପଘରର ସୁଖଦୁଃଖଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଆଗାମୀ ଜୀବନର ଶାଶୁଘରର ଗଞ୍ଜଣାର କଳ୍ପନା ପ୍ରକାଶ ପାଇଥାଏ। ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକରେ ନାନୀ, ଭିଣୋଇ, ଭାଇ, ଭଉଣୀ, ସାଙ୍ଗସାଥୀ, ସୀତା, ସାବିତ୍ରୀ ପ୍ରଭୃତି ଲୌକିକ ଓ ପୌରାଣିକ ଚରିତ୍ର, ଲୌକିକ ଜୀବନର ପ୍ରେମ ପ୍ରଣୟ, ଦୁଃଖସୁଖ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ସୂଚନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ସରଳ, ସଂକ୍ଷିପ୍ତ, ଛନ୍ଦଯୁକ୍ତ ତଥା ପ୍ରତ୍ୟେକ ପାଦର ପୁନରାବୃତ୍ତି ଯୋଗୁଁ ସର୍ବଜନାଦୃତ ହୋଇଥାଏ। ନୂତନ ଘଟଣା ପରିବେଶ ତଥା ସଭ୍ୟତାର ପରିବର୍ତ୍ତନରେ ଝିଅମାନଙ୍କ ବିଭିନ୍ନ ଅନୁଭୂତି ସହିତ ଏହି ଗୀତର ପରିସର ପ୍ରତି ପରିବେଷଣରେ ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ ହୋଇଚାଲିଥାଏ।

'ହୁମୋ' ବା 'ବଉଲୀ' ପରି 'ବାଙ୍ଗ୍ରୀ' ଖେଳରେ ମଧ୍ୟ ଗୀତ ମୁଖ୍ୟ ଆକର୍ଷଣ। 'ହୁମୋ'ରେ ଝିଅମାନେ ଦୁଇ ପାହୁଣ୍ଡ ଆଗକୁ ଚାଲିଯାଇ ପୁଣି ପୂର୍ବସ୍ଥାନକୁ ଫେରୁଥିବାବେଳେ 'ବାଙ୍ଗରୀ'ରେ ମଧ୍ୟ ସେତିକି ବ୍ୟବଧାନ ରହୁଥିଲେ ହେଁ ପାହୁଣ୍ଡ ପକାଇବା ସମୟରେ ଗୀତର ତାଳ ଅନୁସାରେ ସାମାନ୍ୟ ଝୁଙ୍କି ପାହୁଣ୍ଡ ପକେଇବାକୁ ପଡ଼େ। 'ବଉଲୀ' ପରି 'ବାଙ୍ଗ୍ରୀ' ହେଉଛି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂବୋଧନ ପଦ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକର ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମକୁ ନିମ୍ନମତେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ—

୧. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ସରଳ, ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଓ ଛନ୍ଦଯୁକ୍ତ। ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ

ସାଧାରଣତଃ ତ୍ରିପାଦିକ, ବେଳେବେଳେ ଚର୍ତୁପାଦିକ ମଧ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ - ‘‘ଏକ ବଉଁଶ ମାରିଗଲି / ଦୁଇ ବଉଁଶର ପଲା / ପଲା ଭିତରେ ଦେବ୍‌ତା ଥିଲା / ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା ... ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା ...।’’ କିମ୍ବା ‘‘ହଟାଲିରେ ହଟାଲି / କୁକୁର୍ ଗୁଁ କେ ଚଟାଲି...।’’

୨. ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକୁ ସାଧାରଣତଃ ପାରଂପରିକ ଭାବେ ଆୟତ୍ତ କରିଥାନ୍ତି ତେବେ ବହୁସମୟରେ ତତ୍‌କାଳିକ ସଂଯୋଜନା ମଧ୍ୟ କରାଯାଇଥାଏ।

୩. ‘ବଉଲୀ’, ‘ବାଙ୍ଗ୍‌ରୀ’ ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ପଦ ଗୀତ କ୍ରୀଡ଼ା ସମାପ୍ତି ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହି ପରିବେଷଣ ସମୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ। ତେବେ, ‘ମାଇ’ ନିର୍ବାଚନୀ ଗୀତଗୁଡ଼ିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ହିଁ ଗାନ କରାଯାଇଥାଏ। ସେହିପରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାରେ ବ୍ୟବହୃତ ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ସମାନ ଗୀତ ବାରମ୍ବାର ଗାନ କରାଯିବା ସହିତ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଗୀତ ମଧ୍ୟ ପରିବେଷଣର ସମାପ୍ତି ଯାଏଁ ଗାନ କରାଯାଏ।

୪. ‘ରା’ ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ବିପକ୍ଷ ଦଳକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଧିକ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରିବା ନିମିତ୍ତ ଉତ୍ତେଜିତ କରିବା ସହିତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ।

୫. ଏହି ‘ରା’ ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ଏକ ନିଶ୍ୱାସରେ ଗାନ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ। ଏହି ଗୀତ ଗାନ କରିବା ସମୟରେ ନିଶ୍ୱାସ ଛିଣ୍ଡିଗଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ ଯଦି ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଖେଳାଳୀ ଧରିନିଏ ତେବେ, ତାକୁ ମରିବାକୁ ହୁଏ ବା ଖେଳରୁ ସାମୟିକ ଭାବରେ ବିରତି ନେବାକୁ ପଡ଼େ।

୬. କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ’ରା’ ଗୀତଠାରୁ ଅପେକ୍ଷାକୃତ ଦୀର୍ଘ। ‘ପୁଚି’, ‘ହୁମୋ’, ‘ବାଂଗ୍ରୀ’ ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ନିମନ୍ତେ ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ବ୍ୟବହୃତ ହେବା ଦେଖାଇଥାଏ। ଏହି ଗୀତଗୁଡ଼ିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ପରିଚାଳନା କରିବା ସହିତ ଏହାକୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ ମଧ କରିଥାଏ ଓ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହ ଆଣିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ।

୭. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀମାନେ ‘ମାଇ’ ନିର୍ବାଚନ ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଗୀତ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି। ଏହି ଗୀତର ପ୍ରତି ଶବ୍ଦ ଜଣେଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ। ଶେଷ ଶବ୍ଦ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରେ ପ୍ରଯୁକ୍ତ ହୁଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ‘ମାଇ’ ହୋଇଥାଏ। ଖେଳାଳୀମାନେ ବୃତ୍ତାକାରରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇ ସେମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ ଏହି ଗୀତ ଗାନ କରିଥାନ୍ତି। ଅର୍ଥାତ୍ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଶବ୍ଦ ବାମରୁ ଡାହାଣ କ୍ରମରେ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କରିଥାନ୍ତି।

୮. ବେଳେବେଳେ ଏହି 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନୀ ଗୀତ ଏକ ଅକ୍ଷରକ୍ରମରେ ରୂପ ଧାରଣ କରିଥାଏ ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, 'ଅ-କ-ଲ-ଜି-ତା', 'ଟି-ଚ୍-କି-କା-ଟି-ଚା'। ଗୀତ ପରି ଏହି ଅକ୍ଷର-କ୍ରମକୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ।

୯. 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନୀ ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ଯେକୌଣସି ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ସେହିପରି ରା' ଗୀତଗୁଡ଼ିକ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ 'ରା' ନେଇ ବିପକ୍ଷ ଦଳକୁ ଯାଇଥାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ହିଁ ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ। ତେବେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ଗୀତଗୁଡ଼ିକରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି।

୧୦. ଗୀତ ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗୀତକୁ ଭୁଲ ଭାବରେ ଉପସ୍ଥାପନ କଲେ ମଧ୍ୟ କୌଣସି ଅସୁବିଧା ହୋଇନଥାଏ ତାହାକୁ କେହି ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ପୁଣିଥରେ ଠିକ୍ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିନିଅନ୍ତି କିମ୍ବା ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ତତ୍କ୍ଷଣାତ୍ ସେହି ଗୀତର ସଠିକ୍ ରୂପ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ କହିଦେବା ସହିତ ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ସଂପର୍କରେ ମଧ୍ୟ ସୂଚନା ପ୍ରଦାନ କରିଥାନ୍ତି।

୧୧. ପରିବେଶ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ତଥା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ତତ୍କାଳିକ ସଂଯୋଜନା ଆଧାରିତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଗୀତ ବିଭିନ୍ନ ଅଂଚଳରେ ସମାନ କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ପ୍ରାୟ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ମଧ୍ୟ ବହୁଳ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ।

୬.୩. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବର୍ଣ୍ଣନା: 'ସମଧେନ୍ ଖେଲ୍', 'କାଠ୍ଯିବା' ବା 'ଟଙ୍ଗିଆଛନେ ଦିଅ', 'ମହୁଲ୍‌ବେଟା', 'ଭାଇ ବହେନ୍', 'ମୋର୍ ଡଂଗର୍ ବଢୁ ବଢୁ' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ସରଳ ଗଦ୍ୟର ବର୍ଣ୍ଣନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। 'ସମଧେନ୍ ଖେଲ୍'ରେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ଝିଅ ପୁଅର ମା ଅନ୍ୟଦଳ ଝିଅର ମା ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରି ପରସ୍ପର ମଧରେ ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ଶୈଳୀରେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି। ଗୋଟିଏ ଦଳ ଏକାଥରକେ ଅଣ୍ଟାରୁ ଉପରକୁ ସାମାନ୍ୟ ଝୁଙ୍କେଇ ଗୋଟିଏ ପାହୁଣ୍ଡ ମାତ୍ର ଆଗକୁ ଡେଇଁଥାନ୍ତି ଏବଂ ପୁଣି ସେହି ରୀତିରେ ମୂଳ ସ୍ଥାନକୁ ପଛେଇ ଫେରନ୍ତି। ଏହି ପରିବେଷଣରେ ପୁଅଘର ଝିଅଘରକୁ କନ୍ୟା ବା ବୋହୂ ମାଗିବା ପାଇଁ ଯିବାର ପରଂପରା ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ। ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାରୁ ସମାଜରେ ଅଳ୍ପ ବୟସ୍କା ଝିଅମାନେ ଦାୟିତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସହକାରେ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ତୁଲାଇ ସୁଗୃହିଣୀ ହେବାପାଇଁ ଶିକ୍ଷା ଦିଆଯାଉଥିବା ପରୋକ୍ଷରେ ସୂଚିତ ହୋଇଥାଏ। ଝିଅର ମା ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଶିଖିନଥିବା ଝିଅକୁ ବିବାହ କରିବାକୁ ରାଜି ନଥିବାବେଳେ ପୁଅର ମା' ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଶିଖେଇବ ପଛେ ବୋହୂକୁ ଶୀଘ୍ର ନେବ ଏହି ବିଷୟବସ୍ତୁ ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ମାଧ୍ୟମରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ପରିଶିଷ୍ଟ-୨)।

‘ସମଧେନ୍ ଖେଲ୍’ ପରି ‘ଭାଇ ବହେନ୍’ ଖେଳ ମଧ୍ୟ ଦୁଇ ଦଳ ଝିଅଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ରୀତିରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ଶାଶୁଘରକୁ ଯିବା ସମୟରେ ଭାଇ କ’ଣ ଜିନିଷ, ଅଳଙ୍କାର, ଶାଢ଼ୀ, ପେଡ଼ି ଇତ୍ୟାଦି ଦେବ ସେହି ବିଷୟରେ ଭଉଣୀ ପୂର୍ବରୁ ଦାବୀକରି ଭାଇକୁ ସତ୍ୟ କରାଇଥାଏ। ଶରୀରର ବିଭିନ୍ନ ଅଂଗ ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ଅଳଙ୍କାର, ତଥା ଯାବତୀୟ ଘରକରଣା ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକୁ ନେଇ ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାର ଧାରା ଚାଲେ। ‘ସମଧେନ ଖେଲ୍’ ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ଗୋଟିଏ ଦଳ ପଦେ ଗୀତ ଗାଇ ପାହୁଣ୍ଡେ ମାତ୍ର ଆଗକୁ ବଢ଼ି ଦୁମ୍‌କିନା ଗୋଡ଼ କଚାଡ଼ି ଦେଇ ପୂର୍ବ ସ୍ଥାନକୁ ଫେରିଯାନ୍ତି। ସେହିପରି ‘ମାଛସରେ ଘିନ’, ‘ମୋର୍ ଡଂଗର୍ ବଢୁ ବଢୁ’, ‘ମହୁଲ୍‌ବେଟା’ ବା ‘କାଠ୍‌ଯିବା’ ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ୍ୟ କୃଷିକାର୍ଯ୍ୟ, ମାଛବିକା, କାଠ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯାବଳୀର ବର୍ଣ୍ଣନା ଶୁଣିବାକୁ ମିଳିଥାଏ। ସେହିପରି ‘ହାଟ୍‌ବିକା’, ‘ଡାଲିମ୍ବ ଖେଲ୍’, ‘ମାଛ୍‌ସରେ ଘିନ’ ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରିବା ପତ୍ର, ମାଛ ତଥା ବିଭିନ୍ନ କୃଷି ଓ ଜଙ୍ଗଲଜାତ ଦ୍ରବ୍ୟର କିଣାବିକାର ବର୍ଣ୍ଣନା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ କରିଥାନ୍ତି। ‘ଛେଲ୍‌ଚୋରୀ’ରେ ଦଳେ ଖେଳାଳୀ ମହାଜନ ହୋଇ ଛେଲିଆ ପିଲା ପାଖକୁ ଆସି ତା’ର ଧାନ ସବୁକୁ ଛେଳି ଖାଇଯିବା କଥା ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଥାଏ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପରିବେଷଣର ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକୁ ନିମ୍ନମତେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ—

୧. ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକ ସରଳ ଓ ବେଳେବେଳେ ଲୋକଗୀତ ପରି ଛନ୍ଦମୟ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ—

- ଛେଲ୍‌ରେ ଭାଇ ଛେଲିଆ !’’
- ଓ !
- ତୋର୍ ଛେଲ୍ ମୋର୍ ଧାନ୍ ଖାଏଲା !
- କେତେ ?
- ନଦୀର୍ ପାନି ଯେତେ !
- ବାନ୍ଧିନେ ପଟେ !

୨. ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକ କୌଣସି ପ୍ରକାରେ ଲିପିବଦ୍ଧ ହୋଇନଥାଏ। ଅଂଶ ଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ପାରଂପରିକ ଭାବରେ ଏହାକୁ ପରିବେଷଣ କରିବା ସହିତ ଏଥିରେ ସମୟ ପରିବେଷଣ ଓ ପରିସ୍ଥିତି ଅନୁସାରେ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ମଧ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି। ‘ଟାଙ୍ଗିଆ ଛନେ ଦିଅ’ ବା ‘କାଠ୍‌ଯିବା’ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଙ୍ଗଲରୁ କାଠଯିବା ପାଇଁ ଟାଙ୍ଗିଆ ମାଗିବା ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ ତେବେ ବେଳେବେଳେ ଖେଳାଳୀ ବା କଟୁରୀ ମଧ୍ୟ ମାଗିବା ଦେଖାଯାଏ। ତେବେ, ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ କ୍ରୀଡ଼ାର ମୂଳ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଅପରିବର୍ତ୍ତିତ ରହିଥାଏ।

୩. ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନା ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକରେ ବର୍ଣ୍ଣନା ସାଂଗକୁ ଅଙ୍ଗାଭିନୟ ମଧ୍ୟ କରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ। ଏଥିପାଇଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଆକର୍ଷଣୀୟ ମନେହୁଏ। ବର୍ଣ୍ଣନା ସାଂଗକୁ ବିଭିନ୍ନ ଚରିତ୍ରକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ସଫଳ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି। କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଠିକ୍ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିପାରୁନଥିଲେ ତାହାକୁ ସାଥୀ ଖେଳାଳୀମାନେ ସଠିକ୍ ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ସହିତ ପରିଚିତ କରାଇବା ମଧ୍ୟ ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୋଇଥାଏ।

୪. ବର୍ଣ୍ଣନା କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ବର୍ଣ୍ଣନା ଦେବା ସହିତ ପଛକୁ ଘୁଂଚି ଯାଇଥାନ୍ତି ପୁଣି ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ବର୍ଣ୍ଣନା ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ଦେବାକୁ ହୋଇଥାଏ।

୫. ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକ କେତେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ 'ମାଇ' ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଲାବେଳେ କେତେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଦଳର ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ। 'ମାଛ୍‌ସରେ ଘିନ', 'ଡାଲିମ୍‌ଖେଲ୍', 'ହାଟ୍‌ବିକା'ରେ 'ମାଇ' ପ୍ରଥମେ ବର୍ଣ୍ଣନା ଦେଇଥାନ୍ତି। 'ଟଙ୍ଗିଆଛନେ ଦିଅ', 'ବହଦିଅ ସମଧେନ', 'ଭାଇବହେନ୍' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୁଇଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାଧିକ ପରିବେଷଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି। ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ,– 'ଟଂଗିଆ ଛନେ ଦିଅ' କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ''ଟଙ୍ଗିଆ ଛନେ ଦିଅ ଗୋ ବାଇ ଟଙ୍ଗିଆ ଛନେ ଦିଅ।'' କହିଲେ ଅନ୍ୟ ଦଳଟି ପଚାରିଥାଏ - ''କାଏଁ କର୍‌ବ ଟଙ୍ଗିଆ ଗୋ' ବାଇ କାଏଁ କର୍‌ବ ଟଙ୍ଗିଆ ?'' ଏହିପରି ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ରୀତିରେ ଏହା ଆଗକୁ ଚାଲିଥାଏ।

୬. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପରିବେଷଣ ସଂପୃକ୍ତ କ୍ରୀଡ଼ାର ବ୍ୟବହାରିକ ଦିଗକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଥାଏ ଯାହା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଜୀବନରେ ଖେଳାଳୀକୁ ଏକ କର୍ମ କୁଶଳ ସାମାଜିକ ଜୀବନ ଜୀଇଁବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥାଏ।

୭. ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପରି ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ଥରେ ପରିସମାପ୍ତି ହେଲାପରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ ଏହାକୁ ପୁନର୍ବାର ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି।

୮. ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକ ବେଳେବେଳେ ଗୋଟିଏ ଧାଡ଼ି ତ କେତେବେଳେ ଗୋଟିଏ ଶବ୍ଦରେ ସୀମିତ ରହିଥାଏ। ଫଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏହାକୁ ସ୍ୱଚ୍ଛନ୍ଦ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିବାରେ କୌଣସି ଅସୁବିଧା ହୋଇନଥାଏ। ଯଦିଓ ତତ୍କାଳିକ ସଂଯୋଜନା ବହୁଳ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ।

୯. ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକରେ ପରିବେଷଣକାରୀ ସଂପୃକ୍ତ ଚରିତ୍ରକୁ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରିବା ସହିତ ଅଂଗାଭିନୟ ମଧ୍ୟ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ। ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, 'ମାଛ୍‌ସରେ ଘିନ'

କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ମାଛବାଲି ଓ ସାହୁଆଣି ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିବା ସହିତ ଏହାକୁ ତଦନୁଯାୟୀ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି।

୧୦. ଉତ୍ତର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ଆଧାରିତ ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନାଗୁଡ଼ିକ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦୁଇ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ ତ କିଛି କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ' ଓ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସହିତ ଏହି ଆଦାନ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ।

୬.୪. ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବାଚିକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ପରମ୍ପରା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ। ବିଭିନ୍ନ 'ନାଁ ଦିଆ' ବା ଧନ୍ଦାଗୁଡ଼ିକୁ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ପ୍ରତିଯୋଗୀତାମୂଳକ ଭାବେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହି ପରିବେଷଣରେ ବେଳେବେଳେ ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବାବେଳେ ପାରିବାରିକ ପରିସରରେ ପରିବାରର ବୟସ୍କ ଓ ନାରୀପୁରୁଷ ନିର୍ବିଶେଷରେ ସମସ୍ତ ସଭ୍ୟ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି। ବିଶେଷତଃ ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ରାତ୍ରିଭୋଜନ ପରେ ଏହି ପରିବେଷଣର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହି ବାଚିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ସର୍ବନିମ୍ନ ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଆବଶ୍ୟକ ଥିବାବେଳେ ଦଳଗତ ଭାବରେ ମଧ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ। ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ ଏହା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିଲେ ପ୍ରଥମେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଧନ୍ଦାଟିଏ କହିଥାଏ ଏହାର ଉତ୍ତର ଦ୍ୱିତୀୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ କହିବାକୁ ପଡ଼େ। ଦଳଗତ ଭାବରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିଲେ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଧନ୍ଦାଟିଏ ପଚାରିବାପରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ ହୋଇଥାଏ। ଏହି ବାଚିକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂପୃକ୍ତ ସମାଜରେ ଦୈନିଦିନ ବ୍ୟବହାର୍ଯ୍ୟ ବିଷୟବସ୍ତୁ, ଜୀବନ, ଜୀବିକା ପଶୁପକ୍ଷୀ, ମଣିଷ, ଉଦ୍ଭିଦ ଜଗତ ପ୍ରଭୃତିକୁ ନେଇ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବେ ତଥା ତାତ୍‌କାଳିକ ସଂଯୋଜନା ସହିତ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହାକୁ ବୁଝିବା ପାଇଁ ଓ ପ୍ରସ୍ତୁତି କରିବା ପାଇଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ପନ୍ନମତିତା ଓ ସାଧାରଣ ଜ୍ଞାନ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ। ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଲୋକମାନେ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏହି ପରିବେଷଣରେ ସାମିଲ କରିଥାନ୍ତି। ଏହି ପରିବେଷଣରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ବ୍ୟବହାରିକ ଜ୍ଞାନ ତଥା ପ୍ରକୃତି ଓ ପରିବେଶ ସଂପର୍କରେ ବହୁ ତଥ୍ୟ ବେଶ୍ ରୋଚକ ଓ ଆମୋଦିତ ଭାବରେ ଶିକ୍ଷା କରିବାର ଅବସର ପାଇଥାନ୍ତି।

ଏଠାରେ 'ଧନ୍ଦା' ବା 'ନାଁ ଦିଆ'ର ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପର୍କରେ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବାର ପ୍ରୟାସ କରାଗଲା -

୧. 'ନାଁ ଦିଆ'ଗୁଡ଼ିକ ବେଳେ ବେଳେ ଦ୍ୱିପାଦିକ, ତ୍ରିପାଦିକ ଓ ଚର୍ତୁପାଦିକ ତ ବେଳେବେଳେ ଏକ ସରଳ ବାକ୍ୟ ମଧ୍ୟ ହୋଇଥାଏ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ -

- ହାଟ୍‌କେ ଗଲି ଘିନ୍‌ଲି ଛଇଁ
ତାର୍ ଲେଂଜ ନାଇଁ କି ମୁଁଡ଼ ନାଇଁ।[୧]
- ଆମର୍ ଘରେ ଅଛେ ନନିଟେ
ସକାଲୁ ଫିଧ୍‌ଥିସି ବେଳବୁଡ଼ା ତକ୍
ରାଏତ୍ ହେଲେ ହେସି ନଙ୍ଗଲା।[୨]
- ଅଡଶ୍ ସଟା, ପଡ଼ଶ୍ ସଟା
ଅଡଶ୍ ସଟା ଡୁବା ଡିଲି ମୁଇଁ ଉପରି
ଦୁଇ ହାତେ ଦୁହି ଗପାକେ ଧରି
ମାରୁଥିବୁ ପେଲି ପେଲି।[୩]
- ଛାଟ ଗଛ୍ ଟେଢ଼ା କଲି।[୪]

୨. 'ନାଁ ଦିଆ'ଗୁଡ଼ିକ ଯତିପାତ ହେବା ସହିତ ପଦ୍ୟ ରୂପ ମଧ୍ୟ ଧାରଣ କରିଥାଏ ଓ ଶ୍ରୁତିମଧୁର ହୋଇଥାଏ। ଅନେକ ସମୟରେ ଏହି 'ଧନ୍ଦା' ବା 'ନାଁ ଦିଆ'ଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱି-ଅର୍ଥ ବୋଧକ ହେଉଥିବାରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଆକର୍ଷଣ ଓ ଆଗ୍ରହ ସୃଷ୍ଟି କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥାଏ। ଉଦାହରଣ -

- ଅଫୁଟା ଫୁଟିଲା, ଫୁଟି ଚହଟିଲା
ଚିପାଚିପି ବେଳ ହେଲାରେ
ଅଣ୍ଟାକୁ ଧରିଣ ଡାଙ୍ଗକୁ ହଲାଇ
ରସ ବହିଗଲାରେ।[୫]

୩. 'ନାଁ ଦିଆ'ର ପରିସର ବିଭିନ୍ନ ବୃକ୍ଷ, ଲତା, ଫୁଲଫଳ, ପ୍ରାଣୀ ଜଗତ, ଘରକରଣା, ଚାଷବାସ, ପନିପରିବା ନିତ୍ୟ ବ୍ୟବହାର୍ଯ୍ୟ ବସ୍ତୁ ପ୍ରଭୃତିକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରୁଥିବାରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏହି ପରିବେଷଣରୁ ପ୍ରାକୃତିକ ଓ ସାମାଜିକ ପରିବେଶର ସାମୂହିକ ଆୟମ ସହିତ ପରିଚିତ ହେବାର ଅବସର ପାଇଥାନ୍ତି।

୪. ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଦଣ୍ଡବିଧାନ କଲାଭଳି 'ନାଁ ଦିଆ'ରେ ମଧ୍ୟ ଯିଏ ଉତ୍ତର କହିପାରିପାରେ ନାହିଁ ତା'ପାଇଁ ମୌଖିକ ଭାବେ ଦଣ୍ଡବିଧାନ କରାଯାଇଥାଏ। ଯଦିଓ ପ୍ରକୃତରେ ସେହିପରି କିଛି କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ପଡ଼େ ନାହିଁ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ -

- କଞ୍ଚେ ଖାଇଲି କଁଚ କୁଇଲି
ପାଚ୍‌ଲେ ଖାଏଁଲି ଛାଲି
ଇ କଥାଟା ଯିଏ ନିକହିପାରେ
ତାକେ ନେମି ବର୍‌ପାଲି।[୬]

ବେଳେବେଳେ ଉତ୍ତର କହିପାରୁନଥିବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ପ୍ରତି ଆକ୍ଷେପ ବି କରାଯାଇଥାଏ -

- ବଁକ ବସିଛନ ଧାଡ଼ି କେ ଧାଡ଼ି
ସବୁଦିନେ ନୁଆ
ତା'ର ଭଖାନୀ ଯିଏ କହି ନେଇ ପାର୍‌ବା
ମକେ ବଲ୍‌ବା ବୁଆ।[୭]

୫. 'ନାଁ ଦିଆ'ଗୁଡ଼ିକର ଭାଷା ସରଳ । ଏଥିରେ ଉପଲକ୍ଷ୍ୟ ପ୍ରତୀକକୁ ସିଧାସଳଖ ବର୍ଣ୍ଣନା ନକରି ବୁଲେଇ ବଙ୍କେଇ ବା ପରୋକ୍ଷ ଭାବରେ କୁହାଯାଇଥାଏ ଯାହା ଉତ୍ତରଦାତାକୁ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱରେ ପକେଇଥାଏ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ:

- ଇଟିମ୍ ଟିମ୍
ଫୁଟାଲେ ନେଇ ଫୁଟେ ଡିମ୍ ।[୮]

୬. ଗୋଟିଏ ଉପଲକ୍ଷ୍ୟ ବସ୍ତୁକୁ ପ୍ରତୀକିତ କରି ବେଳେବେଳେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଅଂଚଳରେ ଏକାଧିକ 'ନାଁ ଦିଆ' ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ। ଏଥିରୁ ଅନୁମିତ ହୁଏ ଯେ' ଏହା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଉପଲବ୍ଧ ପ୍ରତୀକ ସଂପର୍କିତ ଧାରଣାକୁ ପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ।

- ତୋର୍ ମାଁ ବୁଆ ଅଛନ୍ ପେଟେ
ତୋର୍ ଅଜା ଆଇ ଅଛନ୍ ଅଁଟେ
ତୁଇ ଅଛୁ ବାଟେ ବାଟେ।
- ଲହଲହକା, ପତର ବଙ୍କା
ତାର୍ ଫଲ୍‌ଟା ମୁଠେ ଟଙ୍କା।
- କାଲିଗାଏ ଚର୍‌ତେ ଯାଉଛେ
ଫୁଲ୍‌ମାଲ୍ ପଡ଼୍‌ତେ ଆସୁଛେ।
ଏହି ତିନୋଟି 'ନାଁ ଦିଆ'ର ଗୋଟିଏ ଅର୍ଥ - ଧାନ

୭. ଲୋକକଥାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାଦାନ ପରି 'ନାଁ ଦିଆ' ମଧ୍ୟ ପାରମ୍ପରିକତାକୁ ଅନୁସରଣ କରିବା ସହିତ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ତତ୍‌କାଳିକ ସଂଯୋଜନା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ।

୮. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସାହିତ୍ୟିକ ଉପାଦାନ ଯେପରି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଥରେ ଗାନ କରାଗଲା ପରେ ବା ବର୍ଣ୍ଣନା କଲାପରେ ତାହାର ପୁନଃ ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ ତାହା ଏହି 'ନାଁ ଦିଆ' କ୍ଷେତ୍ରରେ ସମ୍ଭବ ହୋଇନଥାଏ। ଥରେ ଗୋଟିଏ ଧନ୍ଦା ପରିବେଷଣ କରାଗଲେ ସେହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ପାଇଁ ନିକଟ ଭବିଷ୍ୟତରେ ପୁନର୍ବାର ତାହା ପରିବେଷଣ କରିବା ଅର୍ଥହୀନ ହୋଇପଡ଼େ କାରଣ ତାହାର

ଉତ୍ତର ସମସ୍ତେ, ଜାଣି ଯାଇଥାନ୍ତି । ତେବେ ନୂତନ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ 'ଧନ୍ଦା' ପଚାରିବାରେ କୌଣସି ଅସୁବିଧା ହୁଏ ନାହିଁ ।

୯. ବେଳେବେଳେ ସାଥୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଆକ୍ଷେପ କରିବା ପାଇଁ ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପ୍ରତିକୀତ କରି ତତ୍‌କାଳିକ ଧନ୍ଦା ସଂଯୋଜନା କରିବାରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଖେଳାଳୀମାନେ ଆମୋଦିତ ହେବା ମଧ୍ୟ ଦେଖାଯାଏ ।

୧୦. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବହୁ ହିସାବ ବା ଗଣିତ ସୂତ୍ର ଆଧାରିତ ପଦଗୁଡ଼ିକ ମଧ ଧନ୍ଦା, ନାଁଦିଆ' ପରି ଦୁଇ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧରେ ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ପରିବେଷଣ ହୋଇଥାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ପରିଶିଷ୍ଟ ୨) । ସେହିପରି, କଠିନ ଉଚ୍ଚାରଣ (tongue twister), ପାରମ୍ପରିକ ହିସାବଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ପରିବେଷଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ (ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: ପରିଶିଷ୍ଟ ୩)।

୬.୫. ସାହିତ୍ୟରେ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରଭାବ: ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଲୋକସଂସ୍କୃତିର ଏକ ବଳିଷ୍ଠ ବିଭବ ହୋଇଥିବାରୁ ସାହିତ୍ୟରେ ଏହାର ପ୍ରଭାବକୁ ଅସ୍ୱୀକାର କରାଯାଇନପାରେ ।

ବିଦଗ୍ଧ ସାହିତ୍ୟ ବା ଲିଖିତ ସାହିତ୍ୟକୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏତେ ପରିମାଣରେ ପ୍ରଭାବିତ ଯଦିଓ କରିନାହିଁ, ତଥାପି ସାଂପ୍ରତିକ ସମୟରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବହୁ ନାଟକରେ ପରୀକ୍ଷାମୂଳକ ଭାବେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଉପାଦାନକୁ ଅଭିନୟରେ ସଂଯୋଜନା କରାଯିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି ।[୯] ପୁନର୍ଜାଗରିତ ସଂସ୍କୃତି ଚେତନାର ଫଳସ୍ୱରୂପ କିଛି ଲିଖିତ ସାହିତ୍ୟରେ ମଧ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରଭାବ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, ନିମାଇଁ ଚରଣ ପାଣିଗ୍ରାହୀଙ୍କ 'ସାତ୍ ବହେନି' ଏକାଙ୍କିକାକୁ ନିଆଯାଇପାରେ । ଏହି ଏକାଙ୍କିକାରେ ସେ ବିଭିନ୍ନ ବର୍ଣ୍ଣନା ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ଏକାଙ୍କିକାର ରୂପ ଦେଇଛନ୍ତି । ସେହିପରି ସଞ୍ଜୟ କୁମାର ବାଗଙ୍କ ଏକ କ୍ଷୁଦ୍ରଗଳ୍ପ 'ଶୋଷ'ରେ ମୁଖ୍ୟ ଚରିତ୍ରର ବାଟିଖେଳ ପରିବେଷଣ କରୁଥିବା ଚିତ୍ର ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା ।

ଲୋକସାହିତ୍ୟରେ କିନ୍ତୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ପ୍ରଭାବ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଡାପ୍ ଗୀତ, ଛଡ଼ରସ, ସଜନୀ, ବୋରିଆ ପ୍ରଭୃତି ଗୀତରେ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ବର୍ଣ୍ଣନା ସହଜ ଓ ସାବଲୀଳ ଭାବେ ପ୍ରସ୍ଫୁଟିତ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, କାନ୍ଦଣା ଗୀତରେ କନ୍ୟା ବାପଘରୁ ଶ୍ୱଶୁର ଘରକୁ ଯାତ୍ରା ପୂର୍ବରୁ ଆଜୀବନ ସହଚର ଆମୋଦପ୍ରମୋଦର ଆଧାରସ୍ଥଳ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ପାଶୋରି ନପାରି ସାନ ଭଉଣୀକୁ କାନ୍ଦି କାନ୍ଦି କହୁଛି- ''ସାପ ଖେଳୁଥିବ ସାପ ଦୋଳିରେ ରେ ବହେନ୍/ତୁଇ ଖେଳୁଥିବୁ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ।'' ଏଠାରେ ଖେଳ ସହିତ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡର ନିବିଡ଼ ସମ୍ପର୍କ ଓ ଖେଳାଳୀ ମନରେ ତା'ର ଆତ୍ମୀୟ ପ୍ରଲୋଭନ ସୂଚିତ ହୋଇଛି । ''ତୁଇ ଖେଳୁଥିବୁ'' ଶବ୍ଦରେ 'ମୁଁ ଆଉ ଖେଳିପାରିବି ନାହିଁ' ଭାବଟି ବେଶ୍

ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଭାବରେ ବ୍ୟଞ୍ଜିତ ହୋଇଛି । ସେହିପରି 'ଧନୁଶର ଖେଳ' ବା 'ବିଜାମରା' ଖେଳ କନ୍ଧ ଆଦିବାସୀଙ୍କର ଏକ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା । ଆତ୍ମରକ୍ଷା ଓ ଶୀକାରର ପ୍ରଧାନ ଆୟୁଧ ଭାବରେ ଧନୁଶର ବ୍ୟବହାରର ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ନଥିଲେ ସୁଦ୍ଧା ସମ୍ପ୍ରତି ଖେଳ ଭାବରେ ଏହା ପରିବେଷିତ ହେବା ସହିତ ସଂସ୍କୃତିର ପ୍ରତୀକ ସ୍ୱରୂପ ବିବାହୋତ୍ସବ ସମୟରେ ମଧ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହାର ଚିତ୍ର ଆମେ 'ଢାପ୍‌ଗୀତ'ରୁ ପାଇପାରିବା—

''ପିପ୍ପଲ୍ ପତର୍ ସର୍‌ସରିଆ
କିଆଟ୍ ପତର୍ ଛାତି
ଆଁଟ୍ କାଁଡ଼୍‌ଶର୍ ନଖଁଡ଼୍ କାଣ୍
କେନ୍ତା ବିନ୍ଧ୍‌ଲି ସଖୀ ।''

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଅନ୍ୟତମ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା 'ବାଟି'ର ଚିତ୍ର କିପରି ସଜନୀ ଗୀତରେ ପ୍ରକାଶ ପାଇଛି ନିମ୍ନୋକ୍ତ ଲୋକଗୀତରୁ ଅନୁଧାନ କରାଯାଇପାରେ-

"କଟକର ଗୁଆକାତି
ଆସ୍ କଟ୍‌କିଆ ଖେଲ୍‌ମା ବାଟି, ସଜନୀରେ
ସତେ ଜନକ ଉକିଆ ରାତି, ସଜନୀରେ ।''

ଏଠାରେ ଉଲ୍ଲେଖଯୋଗ୍ୟ ଯେ ସାଧାରଣତଃ ରାତିରେ 'ବାଟି' ଖେଳାଯାଏ ନାହିଁ । ମାତ୍ର ଜହ୍ନରାତିରେ ବାଟି ଖେଳିବା ପାଇଁ ଜଣେ ଯୁବକକୁ ଆହ୍ୱାନ କରାଯାଉଥିବାରୁ ଏହାକୁ ପ୍ରଣୟ ସାଧନାର କୌଶଳ ତଥା ସଂକେତ ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ ।

କେବଳ ଲୋକଗୀତ ନୁହଁ, ଲୋକକଥାରେ ମଧ ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଚିତ୍ର ଆମେ ଦେଖିବାକୁ ପାଇପାରିବା । 'ଷଣ୍ଢଦଦା ଓ ମଣିଷ ଭାଇ କଥା', 'ରଜାପୁଅ ଓ ଶଠ ଭଣ୍ଡାରୀ କଥା'ରେ ପାଣି ଭିତରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି ବା ଫୁଇଟ୍ ଖେଳର ଚିତ୍ର ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ସେହିପରି 'ବଣ୍ଡା ବୁଇଲ୍ କଥା', 'ରାଣୀପୁଅ କଥା' ପ୍ରଭୃତି ଲୋକଗଳ୍ପରେ ବାଟିଖେଳର ରୋମାଞ୍ଚକର ବର୍ଣ୍ଣନା ଶୁଣିବାକୁ ମିଳେ ।

ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକଥା, ଲୋକଗୀତ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାଧାରଣ ଲୋକଜୀବନର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ସୁପ୍ରତୁଳ ଭାବେ ଅଙ୍ଗୀଭୂତ କରି ଲୋକସଂସ୍କୃତିର ବଳିଷ୍ଠ ବିଭବ ପ୍ରତି ସଚେତନ କରିଛି । ଏଥିସହିତ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ପ୍ରାଚୀନତା ତଥା ମୌଳିକତାର ପରିଚୟ ପ୍ରଦାନ କରିଛି । ବିଦଗ୍ଧ ସାହିତ୍ୟ ବା ଲିଖିତ ସାହିତ୍ୟରେ ମଧ ସଂପ୍ରତି ସଚେତନ ଭାବେ ଏଗୁଡ଼ିକୁ ସଂଯୋଜିତ କରିବା ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନ୍ତରଙ୍ଗତା ଓ ଅସ୍ମିତାକୁ ପ୍ରକାଶ କରେ ।

୬.୬. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ସାହିତ୍ୟିକ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ବିଭିନ୍ନ କ୍ରୀଡ଼ା ତଥା ବାଚିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଏହି ସାହିତ୍ୟିକ

ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକରେ ଆମେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସମାଜ, ସଂସ୍କୃତି ଓ ପରିବେଶର ଏକ ଚିତ୍ର ପାଇବା ସହିତ ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଜୀବନଜୀବିକା, ଦୈନିକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ, ପରିବେଶ ପ୍ରକୃତି, ପାରସ୍ପରିକ ସଂପର୍କ, ଘରକରଣାକାର୍ଯ୍ୟାଦି ସଂପର୍କରେ ଅବଗତ ହୋଇପାରିବା। ଏହାର ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଭିତରେ ସୃଜନଶୀଳତା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ସହିତ ସେମାନଙ୍କ ସାମାଜିକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀକୁ ଉନ୍ନତ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ। ଏହି ସାହିତ୍ୟିକ ଉପାଦାନ ବା ଗୀତ, ବର୍ଣ୍ଣନା ଓ କଥନଗୁଡ଼ିକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣକୁ, ପରିଚାଳନାକୁ ତ୍ୱରାନ୍ୱିତ କରିବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଆକର୍ଷଣୀୟ ଓ ଆନନ୍ଦ ମୁଖର କରିଥାଏ।

ଉପସଂହାର

ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଅତୀତ ଓ ବର୍ତ୍ତମାନ : ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ବିପୁଳ ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି । ତେବେ କେତେକ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣରେ ଶିଥିଳତା ଆସିଥିବା ବେଳେ କେତେକ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହାର ବିପୁଳ ପରିବେଷଣ ସହିତ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ମଧ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି । ଅତୀତରେ ରାଜା ମହାରାଜା ମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଶାରୀରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ଆୟୋଜନ କରୁଥିଲେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ 'ଶଗଡ଼ଚକ ଘୁରେଇବା', 'ଚମ୍ପା ଲଢ଼େଇ', 'କୁକୁଡା ଲଢ଼େଇ', 'ମେଣ୍ଢା ଲଢ଼େଇ', 'ଦୌଡ଼ ପ୍ରତିଯୋଗିତା', 'ଖୁଟିଘିଚା', 'ଠେଂଗା ପେଲେନ୍' ପ୍ରଭୃତି ଶାରୀରିକ ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ଖେଳ ପ୍ରଧାନ ଥିଲା । ସମ୍ପ୍ରତି ରାଜ୍ୟ ସରକାର, ଜିଲ୍ଲା ପ୍ରଶାସନ କିମ୍ବା ସ୍ଥାନୀୟ ପ୍ରଶାସନରୁ କୌଣସି ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ମିଳୁନଥିଲେ ସୁଦ୍ଧା ସ୍ୱାଧିନତା ଦିବସ, ସାଧାରଣତନ୍ତ୍ର ଦିବସ, ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ପାଳନ ସମୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ଭାବରେ ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନ କରାଯିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି । ସମ୍ପ୍ରତି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ବିଦ୍ୟାଳୟମାନଙ୍କରେ ମଧ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିବା ପାଇଁ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଛି ।

ଶିକ୍ଷା, ସଭ୍ୟତା ତଥା ତଥାକଥିତ ଆଧୁନିକତାର ପ୍ରଭାବରେ ସହରାଞ୍ଚଳ, ଗ୍ରାମ-ସହରାଞ୍ଚଳମାନଙ୍କରେ ବହୁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନ ହୋଇପାରୁ ନାହିଁ । ସମ୍ପ୍ରତି ବିଶ୍ୱସ୍ତରରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ (cultural Identity) ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି ଏହାର ସଂଗ୍ରହ, ବର୍ଗୀକରଣ ଓ ପରିବେଷଣକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଉଛି । ଅତଏବ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ, ଏକ ପାରମ୍ପରିକ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ । ଏହାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ଦିଆଯିବା ଆବଶ୍ୟକ ମନେହୁଏ ।

ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ । ଏଣୁ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ

କରାଯାଇପାରେ । ମଣିପୁର, ପଞ୍ଜାବ ପରି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ମଧ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଜିଲ୍ଲା ତଥା ସ୍ଥାନୀୟ ପ୍ରଶାସନ ଦ୍ୱାରା ସାମୁହିକ ପ୍ରତିଯୋଗୀତା ଭାବରେ ଆୟୋଜନ କରାଯିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଏହି ଆୟୋଜନ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ତଥା ଓଡ଼ିଶାର ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚିତିକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିବା ସହିତ ସାମାଜିକ ସଂହତି ତଥା ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ପର୍କର ଅଭିବୃଦ୍ଧିରେ ମଧ ସହାୟକ ହେବ ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଶୃଙ୍ଖଳିତ ସଂଗ୍ରହ ଓ ବର୍ଗୀକରଣ ଲୋକଧାରର ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଆୟାମ ସହିତ ଅବଗତ ହେବାର ଅବସର ଏଥିରୁ ମିଳିଥାଏ । ଏହି ନିବନ୍ଧ ଅଧ୍ୟୟନ ସମୟରେ କ୍ଷେତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନରୁ ଯେଉଁ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସଂଗୃହୀତ କରାଯାଇଛି ତା ବାହାରେ ମଧ ଅନେକ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଓ ଆୟୋଜନ କରାଯାଉଛି ନିଶ୍ଚୟ । ଏକ ସୀମିତ ସମୟ ଓ ପରିସରରେ ସମସ୍ତ ଉପାଦାନ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ । ଅତଏବ ଏସବୁର ବ୍ୟାପକ ଓ ବିଧିବଦ୍ଧ ସଂଗ୍ରହ ଏବଂ ବର୍ଗୀକରଣ ଆବଶ୍ୟକ । ସଂଗୃହୀତ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାସବୁର ପୁନଃ ଆୟୋଜନ ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ମଧ ଦିଆଯିବା ଆବଶ୍ୟକ ମନେହୁଏ ।

ପାରଂପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ସାଂପ୍ରତିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ଓ ଭବିଷ୍ୟତ : ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା କେବଳ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ ନୁହେଁ - ଏହାର ଶୃଂଖଳିତ ସଂଗ୍ରହ, ଓ ବର୍ଗୀକରଣ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବହୁବିଧ ଆୟାମ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ମଧ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ସଙ୍ଗଠନଗୁଡ଼ିକରେ ମଧ ଉପଯୋଗ କରାଯାଇପାରେ ।

୧. ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଗଠନ ପାଇଁ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରେ ।

୨. ସାମାଜିକ ଓ ଜାତୀୟ ସଂହତି, ଦେଶ ଗଠନରେ ଏହାର ଭୂମିକା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

୩. ଜାତିକୁ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ।

୪. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟନୀତି(Health Policy)ରେ ମଧ ଆଧାର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

୫. 'ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ସମାନ ସୁଯୋଗ' - ଏହିପରି ଏକ ଅବସର କେବଳ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ହିଁ ସମାଜକୁ ଦେଇପାରେ ।

୬. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ପୂରଣ କରିଥାଏ ।

ପଶ୍ଚିମ ଜର୍ମାନୀର Sports Development Aid ଏହା ସହିତ ଆହୁରି ପାଞ୍ଚଟି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରିଛନ୍ତି, ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଲା -

୧. ଶିକ୍ଷା ଆୟତନରେ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରେ ।

୨. ସାମାଜିକ ସଂରଚନାକୁ ଅଧିକ ଗତିଶୀଳ କରିବା ପାଇଁ ଏହାର ଭୂମିକା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

୩. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ବ୍ୟବସାୟିକ କରିବା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ବିଜ୍ଞାପନରେ ମଧ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରେ ।

୪. ସହନଶୀଳତା ଓ ସୁଦୃଢ଼ ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ପର୍କ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିବାରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ମୂଖ୍ୟ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିପାରେ ।

୫. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାରେ ନାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ପ୍ରଶସ୍ତ ପରିସର ଥିବାରୁ ନାରୀମାନଙ୍କୁ ଏକ ସାମାଜିକ ପରିଚୟ ଯୋଗାଇ ଦେବାରେ ଏହା ସହାୟକ ହୋଇପାରେ ।

ଭାରତ ସରକାରଙ୍କ ଜାତୀୟ ପାଠ୍ୟଖସଡ଼ା ପ୍ରସ୍ତୁତି କମିଟି (National Curriculum Committee, 2005) ଦ୍ୱାରା ପ୍ରାଥମିକ ଓ ଉଚ୍ଚପ୍ରାଥମିକ ଶିକ୍ଷାରେ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଓ ପାରିବେଶିକ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇଛି । ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଲା-

- ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ସମାଜର ପ୍ରାକୃତିକ, ସାମାଜିକ ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରମ୍ପରା ସହିତ ପରିଚିତ କରାଇବା ।

- କାଳ୍ପନିକ ପ୍ରତୀକ ଅପେକ୍ଷା ପାରମ୍ପରିକ ତଥା ପରିପାର୍ଶ୍ୱିକ, ସାମାଜିକ, ଓ ସାଂସ୍କୃତିକ ଆୟାମ ସହିତ ପରିଚିତ କରାଇବା ଏବଂ ତତ୍‌ସମ୍ପର୍କିତ ସୂଚନା ପ୍ରଦାନ କରିବା ।

- ପରିବାରରୁ ସମ୍ପୃକ୍ତ ସମାଜ ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ବିଧି ବିଧାନ ରୀତିନୀତି ସମ୍ପର୍କରେ ସମସ୍ତ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ପ୍ରତି ଅଭିପ୍ରେତ କରିବା ।

- ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଶ ଓ ବିଭିନ୍ନ ପାରମ୍ପରିକ ବସ୍ତୁ ତଥା ଶିଳ୍ପ ସହିତ ପରିଚିତ କରାଇବା ସହିତ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ସୃଜନଶୀଳତା ପାଇଁ ଅବସର ସୃଷ୍ଟି କରିବା ।

- ପରିବେଶ ପ୍ରତି ସଚେତନତା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ।

- ବିଭାଗୀକରଣ, ଅନୁଧ୍ୟାନ, ଅନୁସରଣ ମାଧ୍ୟମରେ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ବୋଧଗମ୍ୟ ଭାବେ ଓ ମାନସିକ ରୂପେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ତଥା ଲୌକିକ ଜ୍ଞାନ ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ପ୍ରଦାନ କରିବା ।

- ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ନିର୍ମାଣ କୌଶଳ, ପରିମାପ, ଗଣନା ସମ୍ପର୍କିତ ଜ୍ଞାନ, ସ୍ମୃତିଶକ୍ତିର ବିକାଶ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରିବା ।

- ସହନଶୀଳତା, ସମାନୁଭବତା, ଶୃଙ୍ଖଳା, ନ୍ୟାୟ ତଥା ଯୁକ୍ତିସଙ୍ଗତ ବିଚାର, ସହଯୋଗୀତା, ପାରସ୍ପରିକ ସମ୍ପର୍କ ପ୍ରଭୃତି ବିଭିନ୍ନ ମାନବୀୟ ଗୁଣର ଆୟତ୍ତ ପାଇଁ ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କରିବା । ଏହି ସମସ୍ତ ଆୟାମ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ଓ ପରିବେଷଣରୁ ଆମେ ପାଇପାରିବା ବା ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ସମସ୍ତ ଆୟାମଗୁଡ଼ିକୁ ଆୟତ୍ତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । ଅତଏବ, ବିଦ୍ୟାଳୟମାନଙ୍କରେ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

ସଂପ୍ରତି ପ୍ରଯୁକ୍ତି ବିଜ୍ଞାନର ଯୁଗରେ କମ୍ପ୍ୟୁଟର କ୍ରୀଡ଼ା (Video Game ବା Digital Game) ପ୍ରଭୃତିର ଆଦର ସହରାଞ୍ଚଳରେ ସାଧାରଣତଃ ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହେଉଛି ।

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ କମ୍ପ୍ୟୁଟର କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପରିଣତ କରି ଏହାର ବ୍ୟବସାୟିକ ଦିଗକୁ ଉନ୍ମୋଚନ କରାଯାଇପାରେ । Craft India, Traditional Game on Net ପରି ସଂସ୍ଥାସବୁ ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ା ବିଶେଷତଃ ଦ୍ୟୁତକ୍ରୀଡ଼ା ବା ଅକ୍ଷକ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକର କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଏହାକୁ ବିଶ୍ୱ ବଜାରରେ ଉପଲବ୍ଧ କରାଉଛନ୍ତି । ଏହିପରି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣଗୁଡିକର ଚାହିଦାକୁ ବିଶ୍ୱସ୍ତରରେ ମଧ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦିଆଯାଇପାରେ ।

ପରିଶେଷରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡ଼ାର ଭବିଷ୍ୟତ ସମ୍ପର୍କରେ ଏତିକି କୁହାଯାଇପାରେ ଯେ- ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଏପରି ଏକ ପ୍ରାଚୀନ କ୍ରୀଡ଼ା ପରମ୍ପରା ଆଧୁନିକ ସମାଜ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକ ଉପାଦାନ ପରି ଏହାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସ୍ଥାନ ଦାବୀ କରେ । ତେବେ ଏଗୁଡ଼ିକର ଲୋକତାତ୍ତ୍ୱିକ ତଥା ବୈଜ୍ଞାନିକ ସଂଗ୍ରହ, ଏହାର ନିୟମିତ ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ, ଶିକ୍ଷାନୁଷ୍ଠାନ, ପାରିବାରିକ ପରିସରର ତଥା ପର୍ବପର୍ବାଣୀରେ ସାମୂହିକ ଆୟୋଜନର ଆବଶ୍ୟକତା ଅନୁଭବ କରାଯାଏ । ସାଂପ୍ରତିକ ଡ଼ିଜିଟାଲ ଯୁଗରେ ଏହିସବୁ କ୍ରୀଡ଼ାର ଡ଼ିଜିଟାଲ ନିର୍ମାଣ ମଧ ଏହାକୁ ବିଶ୍ୱସ୍ତରରେ ଲୋକପ୍ରିୟ କରିବା ଦିଗରେ ସହାୟକ ହେବ ।

ପରିଶିଷ୍ଟ -୧

ଆଙ୍ଗ୍‌ଟି ଫୁଟେନ୍

'ଆଙ୍ଗ୍‌ଟି ଫୁଟେନ୍'[୧] ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ (Indoor) କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ବୟସସୀମା ତିନିରୁ ପାଞ୍ଚ ବର୍ଷ ଭିତରେ ସୀମିତ । ଜଣେ ବୟସ୍କ ବ୍ୟକ୍ତି, ସାଧାରଣତଃ ଆଈବୁଢ଼ୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳିତ ହୋଇଥାଏ । ଆଈବୁଢ଼ୀ ଜଣକ ଦୁଇ ହାତକୁ ପଛପଟକୁ ବୁଲାଇ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଅଜାଣତରେ କୌଣସି ଏକ ଆଙ୍ଗୁଠିକୁ ଫୁଟାଇ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସାମ୍ନାକୁ ଆଣି ଗୋଟି ଗୋଟି ଆଙ୍ଗୁଠି ଛୁଇଁବାକୁ କହିଥାନ୍ତି । ସବୁପିଲା ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଆଙ୍ଗୁଠି ଛୁଇଁଥାନ୍ତି । ତା'ପରେ ଆଈବୁଢ଼ୀ ଗୋଟି ଗୋଟି କରି ସମସ୍ତଙ୍କୁ "ତୁଇ ଯା' ଛେଲ୍ ଚରେଇ !", "ତୁଇ ଯା' ମେଢ଼ା ଚରେଇ !", "ତୁଇ ଯା' କୁକୁର ଚରେଇ !", "ତୁଇ ଯା' ଘୁଡ଼ା ଚରେଇ !" ଇତ୍ୟାଦି କହିଥାଏ । ଏହିପରି ଜଣ ଜଣ କରି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ କହିସାରିବା ପରେ ବୁଢ଼ୀ ଫୁଟେଇଥିବା ଆଂଗୁଠିକୁ ଯିଏ ଧରିଥାଏ ତାକୁ କୁହେ, "ତୁଇ ହେଲୁ 'ମାଇ' !"[୨] ବୁଢ଼ୀ 'ମାଇ'ର ଆଖି ଦୁଇଟିକୁ ଦୁଇ ହାତରେ ବନ୍ଦକରି ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି, ଭେଲୁଆ କାନୀ, ଯାକେ ପାର୍‌ଲେ ତା'କେ ଛିଁରେ କାଁଣି !" କହି ଛାଡ଼ି ଦେଇଥାଏ । 'ମାଇ' ଦୌଡ଼ି ଦୌଡ଼ି ଯାଇ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଦିଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ । ବୁଢ଼ୀ ପୁଣି ତା'କୁ ପୂର୍ବପରି ଆଖିବଂଦ୍ କରି 'ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି, ଭେଲୁଆକାନୀ, ଯା'କେ ପାର୍‌ଲେ ତାକେ ଛିଁରେ କାଁଣି !" କହିଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. 'ଆଙ୍ଗ୍‌ଟି ଫୁଟେନ୍' ବା 'ଆଂଗୁଠି ଫୁଟେଇବା' ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର କେତେକ ଅଂଚଳରେ 'ଭେଲୁଆକାନୀ' ଭାବରେ ମଧ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

୨. ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଆଧାର ରୂପେ ଗ୍ରହଣ କରିବା ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ମାଇ' କୁହାଯାଏ । କ୍ରୀଡ଼ାର ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ପରିବେଷଣ ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ ଏବଂ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରୁ ହିଁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଏ । କେତେକ ସ୍ଥାନରେ 'ମାଇ'କୁ 'ମୁଡ଼େ ହେଲା' ମଧ କହିଥାନ୍ତି ।

ଆମର ଡଙ୍ଗର୍ ବଢୁ ବଢୁ

ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ପାଂଚରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସବୁଠୁ ଢେଂଗା ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଜଣ ସାମ୍ନାସାମ୍ନି ଦୁଇ ତିନି ହାତ ଛାଡ଼ି ଠିଆ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଡେଙ୍ଗା ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଜଣ ମୁହାମୁହିଁ ହୋଇ ହାତ ଉପରକୁ ଟେକି ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଯୋଡ଼ି ଯୋଡ଼ି ହୋଇ ଜଣକ ପରେ ଜଣେ ସେହି ଟେକିଥିବା ହାତ ଭିତରକୁ ଗଳି ଚାଲିଯିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ସମୟରେ, "ଆମର୍ ଡଂଗର୍ ବଢୁ ବଢୁ / ତୁମର ଡଂଗର ଛିଡୁ" କହିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ଗଳି ଚାଲିଯିବା ସମୟରେ ପୂର୍ବୋକ୍ତ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଟକେଇ ଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଅଟକେଇଥାନ୍ତି ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ କହିଥାଏ -

"କାହିଁକି ଡଂଗର୍ ଧଏଲ ?"

ଅଟକେଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଜଣ କହିଥାନ୍ତି - "ରଜା ଯାଉଥିଲା ଛିଁକି ଦେଲ !" ସେଇଠୁ "ପିଟ ପିଟ !" କହି ଦୁଇ ହାତରେ ପିଟିବା ପରି ଅଭିନୟ କରିଥାନ୍ତି ପୁଣି କହିଥାନ୍ତି ; "ନିପିଟ ନିପିଟ ! ଛାଡ଼ି ଦିଅ !" ଏବଂ ଅଟକେଇଥିବା ଦି ଜଣ ଖେଳାଳୀ କହିଥାନ୍ତି, "ଫୁଲର ଉପରେ ଯିବ କି ଲୁହାର ଉପରେ ଯିବ ?" ଯଦି ଉତ୍ତରରେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଫୁଲର ଉପରେ କୁହେଁ ତେବେ "ଫୁଲ୍ ଉପରେ ଯା" କହି ଛାଡ଼ିଦିଅନ୍ତି । ଯଦି "ଲୁହା ଉପରେ" କୁହେ ତେବେ କେହି ଖେଳାଳୀର ଦୁଇ କାନ୍ଧକୁ ଧରି ଜାକି ବସେଇ ଦଅନ୍ତି । ଖେଳାଳୀ ଜଣ ଅଟକାଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଦ୍ୱୟଙ୍କ ଗୋଡ଼କୁ ଧରି ବସିପଡ଼େ । ସେଇଠୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ "ଆମର୍ ଡଂଗର୍ ବଢୁ ବଢୁ /ତୁମର୍ ଡଂଗର୍ ଛିଡୁ'' କହି ଗଳିଯାନ୍ତି ଓ ଘୁରିବାକୁ ଲାଗନ୍ତି । ଦୁଇ ତିନିଥର ଘୁରିବା ପରେ ପୂର୍ବୋକ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଶେଷରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ ଅଟକେଇ ପଚାରାଯାଏ । ଏହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମଧ ଶେଷରେ ଜଣକର ଗୋଡ଼କୁ ଧରି ବସିପଡ଼େ । ଏହିପରି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏହି ଅଟକାଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ଦିଜଣଙ୍କ ଗୋଡ, ଆଣ୍ଠୁ, ଅଂଟା, ଜଂଘ ଇତ୍ୟାଦିକୁ ଧରି ବସିଯାଂତି । ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଧରାପଡ଼ିବା ପରେ ଅଧେ ଖେଳାଳୀ "ଏତ୍କି ଗୁର୍ରୁ ଏତ୍କି ହେଲା" କହିଲେ ଅନ୍ୟମାନେ କହିଥାନ୍ତି "କୁଁଡ଼ା ଖାଇ ଖାଇ ଏଡ଼୍କି ହେଲା ।" ଶେଷରେ ସମସ୍ତେ "ଯାର୍ ଘର୍କେ ସେ ଗଲା ।" କହି ଖେଳ ପରିସମାପ୍ତି କରିଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । 'ହାଟ୍‌ବିକା' 'କାଠ୍ ଯିବା' ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ମଧ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ହୋଇଥିଲେ ଜହ୍ନରାତିରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ବୟସ୍କ ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀୟ ଦର୍ଶକ ମାନଙ୍କୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

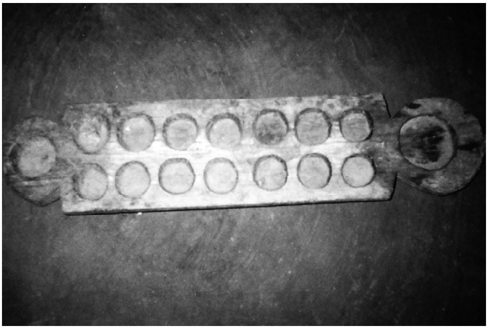
କନ୍ଦାଚୋରେନ୍

'କନ୍ଦା ଚୋରେନ୍' ବା 'କନ୍ଦାଘିଚେନ୍'[୧] ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲାଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣକୁ ହିଁ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ବୟସ ସୀମା ତିନିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ଭିତରେ ସୀମିତ । ସବୁଠୁ ହୃଷ୍ଟପୁଷ୍ଟ ତଥା ବଳବାନ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ସମସ୍ତଙ୍କ ଆଗରେ ବଡ଼ ଖୁଣ୍ଟ ଗୋଟିଏକୁ ଦୁଇ ହାତରେ ଭିଡ଼ି ଧରିଥାଏ । ଏହି ଖେଳାଳୀକୁ 'ଗାଡ଼୍କନ୍ଦା'[୨] କୁହାଯାଏ । 'ଗାଡ଼୍କନ୍ଦା'ର ପଛକୁ ପଛ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଅଣ୍ଟା ଧରାଧରି ହୋଇ ବସିଥାନ୍ତି । ଏମାନେ ସମସ୍ତେ 'ଢୁଲୁକନ୍ଦା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଜଣେ ଖେଳାଳୀ 'କନ୍ଦାଚୋର୍ନୀ' ହୋଇଥାଏ । ସେ ସବୁ କନ୍ଦାର ମୁଣ୍ଡକୁ ଥାପି, ହଲେଇ, "ଇଟା ସୁତି କନ୍ଦା", "ଇଟା କୁଇଲା କନ୍ଦା"... ଇତ୍ୟାଦି କହିଥାଏ । ତାପରେ 'ଗାଡ଼୍କନ୍ଦା' ପାଖକୁ ଯାଇ 'କନ୍ଦା ଚୋର୍ନୀ' ଅନ୍ୟ କନ୍ଦାମାନଙ୍କର ଦାମ ପଚାରିଥାଏ । "ଇଟାର୍ ଦାମ କେତେ ? ଇଟାକେ ପାଁଚ୍ ଟଙ୍କା ଦେବି । ...ଇଟାକେ ତିନ୍ ଟଙ୍କାକେ ଦେବୁ କାଏଁ ?" ଇତ୍ୟାଦି କହିବା ଭିତରେ କନ୍ଦା କିଣାବିକାର ଅଭିନୟ ଚାଲେ । 'କନ୍ଦା ଚୋରଣୀ' ସବୁ କନ୍ଦାର ଦାମ୍ ଛିଣ୍ଡେଇ ସେହି କନ୍ଦାଗୁଡ଼ିକୁ ଗୋଟି ଗୋଟି କରି ପଛକୁ ଟାଣି ନେଇଥାଏ । ଶେଷରେ ଗାଡ଼୍କନ୍ଦା'କୁ ତାର ଦାମ୍ ପଚାରିଥାଏ, କିନ୍ତୁ ସହଜରେ ଦାମ୍ ପଡ଼େନାହିଁ ତେବେ 'କଂଦା ଚୋରନୀ', 'ନା ମୁଁ ଏତିକି ଦାମ୍ ଦେଇ ଦେବି' କହି ଟାଣି ନେଇଯିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । କିନ୍ତୁ 'ଗାଡ଼୍କନ୍ଦା' ଏପରି ଭାବରେ ଖୁଣ୍ଟକୁ ଜାବୁଡ଼ି ଧରିଥାଏ ଯେ ଶେଷରେ ସମସ୍ତ କନ୍ଦା ଓ କନ୍ଦା ଚୋରନୀ ମିଶି ଏହାକୁ ଛଡ଼େଇ ଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏ କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଅପେକ୍ଷା ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହି ଖେଳକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. 'କନ୍ଦା ଚୋରେନ୍' ବା 'କନ୍ଦା ଚୋରଣୀ' ସାଧାରଣତଃ କଳାହାଣ୍ଡି, ବଲାଙ୍ଗୀର, ଓ ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାରେ ପରିବେଷଣ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହା 'କନ୍ଦାଘିଚେନ୍' ଭାବରେ ବି ପରିଚିତ ।

୨. ମାଟି ଭିତରେ ପଶି ରହିଥିବା 'ବଡ଼ କନ୍ଦା' ବା କନ୍ଦମୂଳ । ଆକାର ଓ ପ୍ରକାର ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଏହି କନ୍ଦମୂଳକୁ 'ସୁତି କନ୍ଦା', 'ଗାଡ଼୍କନ୍ଦା', 'କୁଇଲା କନ୍ଦା', 'ଢୁଲୁକନ୍ଦା', 'କଡାକନ୍ଦା' ପ୍ରଭୃତି କୁହାଯାଇଥାଏ ।

କସାଡ଼ି



'କସାଡ଼ି'[୧] ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁର ବିରକ୍ତିକର ମଧ୍ୟାହ୍ନ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାଧାରଣତଃ ନାରୀମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ ପାରିବାରିକ ପରିସରରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିଲେ ଏଥିରେ ଉଭୟ ନାରୀ ଓ ପୁରୁଷ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର 'କସାଡ଼ିଘର'[୨] କଟାଯାଇଥାଏ (ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ) ସାମ୍ନାସାମ୍ନିଥିବା ବାରଟି ଗାତକୁ 'କସାଡ଼ି ଗାତ' ଏବଂ ଦୁଇ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଥିବା ଦୁଇଟି ଗାତକୁ 'କସାଡ଼ି ଘର' ବା 'ଭଣ୍ଡାର ଘର'କୁହାଯାଏ । ଏହା ଗୋଦାମ ଘର ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ସବୁବେଳେ ବାମ ପାର୍ଶ୍ୱସ୍ଥ 'କସାଡ଼ିଘର' ସଂପୃକ୍ତ ଖେଳାଳୀର ଅଧିକାରରେ ଥାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀ ପ୍ରତି ଗାତରେ ବାରଟି ଲେଖାଏଁ ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି ରଖିଥାନ୍ତି । ଏହାକୁ 'ପୁଟ ଭରିବା' କୁହାଯାଏ । ତାପରେ ପରସ୍ପର ସମ୍ମତିରେ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଯେକୌଣସି ଗୋଟିଏ ଘରୁ କଡ଼ା (ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି) ଉଠାଇ ବାମରୁ ଡ଼ାହାଣକୁ ପ୍ରତ୍ୟେକ କସାଡ଼ି ଗାତରେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ପକାଇବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ପୁଣି ଯେଉଁଠି କଡ଼ାଶେଷ ହୋଇଯାଏ ତା'ର ପରବର୍ତ୍ତୀ ଘରୁ ପୁଣି କଡ଼ା ପକେଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଯଦି କଡ଼ା ଶେଷ ହୋଇଯାଇଥିବା ନିକଟସ୍ଥ କୌଣସି ଘରେ କଡ଼ା ନଥାଏ ତେବେ ସେହି ଘର 'କାଣିଘର' ଭାବରେ ରହିଯାଏ ଓ ଖେଳ ଅନ୍ୟ ପକ୍ଷକୁ ଚାଲିଯାଏ । ଏହି କାଣିଘରେ ଖେଳାଳୀ ପୁନର୍ବାର କଡ଼ା ପକେଇ ପାରେ ନାହିଁ । ଶେଷରେ ସମସ୍ତ 'କସାଡ଼ି' ଗାତରୁ 'କଡ଼ା' ସବୁ ସରିଗଲେ ଦୁଇ ପକ୍ଷ ନିଜ ନିଜର ଭଣ୍ଡାର ଘରୁ 'କଡ଼ା' କାଢ଼ି ଗଣିଥାନ୍ତି । ଯିଏ ଯେତେ ବେଶି କଡ଼ା ଜିତି ଥାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀକୁ ସେତିକି କଡ଼ା ଧାର ଦେଇଥାଏ । ପୁଣିଥରେ ପୁଟ ଭରି ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ସମସ୍ତ କଡ଼ା ମଧ ହରେଇବାର ସମ୍ଭାବନା ଥାଏ । ଅତଏବ ଖେଳ ଶେଷକୁ କିଏ କେତେ କଡ଼ା ହାରିଲା ବା

କିଏ କେତେ 'କସାଡ଼ି ଖାଇଲା' ହିସାବ କରାଯାଏ । ଯିଏ ବେଶୀ କଡ଼ା ଜିତିଥାଏ ତାର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ତିନି ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରୁଥିବା ବେଳେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଉପଭୋଗ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ କ୍ରୀଡ଼ା ସମ୍ପର୍କୀୟ କୌଣସି ମତାମତ ଦେଇନଥାନ୍ତି । ସୁଯୋଗ ମିଳିଲେ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ମଧ ଅବଶ୍ୟ ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'କାଞ୍ଜି ପଟା', 'ଗୋଟିଖେଳ', 'କସା କଉଡ଼ି', 'ଠଟୋଗୋଟି' ନାମରେ ମଧ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

୨.ଏହା କାଠ ପଟାରେ ମଧ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ପୂର୍ବରୁ ତିଆରି କରାଯାଇଥାଏ । ପଥର ଚଟାଣରେ ଘର ପିଣ୍ଡାରେ ମଧ ସ୍ଥାୟୀ ଭାବରେ ତିଆରି କରାଯାଇଥିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏପରିକି ଭୂମି ଉପରେ ଖପର, ଅଂଗାରରେ ମଧ ଘର ତିଆରି କରି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

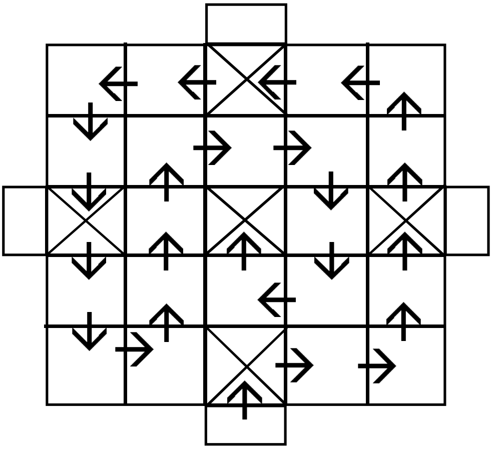
କାଏଦି

'କାଏଦି' ବର୍ଷାଋତୁ ପରେପରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଛଅରୁ ବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଦୁଇଟି ଦଳ ମଧରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପ୍ରତି ଦଳରେ ଛଅ ଜଣ ଲେଖାଏଁ ଖେଳାଳୀ ରହିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ପରିସର । ଏବଂ ସାଧାରଣତଃ ସଂନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ହିଁ ଏହାର ଆୟୋଜନ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଗୋଟିଏ ବଡ଼ ଆୟତାକାର କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଦୁଇ ଦଳ ନିମନ୍ତେ 'ସରିଗାର' ଦ୍ୱାରା ଦୁଇ ସମାନ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରେ ଖେଳାଳୀ ପରସ୍ପର ଅଣ୍ଟାକୁ ଧରାଧରି ହୋଇ ପଛକୁ ପଛ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । ଦୁଇ ଦଳର ସାମ୍ନାରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀ 'ସରିଗାର' ମଝିରେ ଠିଆ ହୋଇ ପରସ୍ପର ଆଡ଼କୁ ଟାଣିବା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତି । ଏହି ଟଣା ଟଣିରେ ଗୋଟିଏ ଦଳର ଜଣେ ଦିଜଣ କମ୍ବା ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟଦଳ ଚାଲିଯାଇ ପାରନ୍ତି । ସେହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଥିଲେ ମଧ ଅନ୍ୟ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ନିଜ ପଟକୁ ଟାଣି ଆଣିପାରିଥାଏ ଅତଏବ ଶେଷରେ ଯେଉଁଦଳ ଅନ୍ୟ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ନିଜ ଆଡ଼କୁ ଟାଣିନିଏ ସେହି ଦଳର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବହୁ ସଂଖ୍ୟାରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଦର୍ଶକଙ୍କ ମଧରୁ ଅନେକ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ଯୋଡ଼ି ନେଇ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିବା ମଧ ଦେଖାଯାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ସୁନ୍ଦରଗଡ଼, ସମ୍ବଲପୁର ଜିଲ୍ଲାରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବହୁଳ ଭାବରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

କାଚ୍ କଉଡ଼ି

ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ 'କାଚ୍ କଉଡ଼ି'[୧] ର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । କିଶୋରୀ ଯୁବତୀମାନଙ୍କ ଠାରୁ ମଧ ବୟସ୍କା ମହିଳା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ବେଳେବେଳେ ପୁରୁଷମାନେ ଏପରିକି ନାରୀପୁରୁଷ ମଧ ଏକତ୍ର ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ବୃକ୍ଷଛାୟା ତଥା ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣକୁ ଏଥିପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ାଭୂମି ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଅଙ୍ଗାର, ଖପର, କିମ୍ବା କାଠି ସାହାଯ୍ୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ତିଆରି କରିଥାନ୍ତି ।[୨] ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସର୍ବନିମ୍ନ ଦୁଇଜଣ କିମ୍ବା ସର୍ବାଧିକ ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ 'ଭଙ୍ଗା ଚୁଡ଼ି'[୩] (ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ଚାରୋଟି ଲେଖାଏଁ) ଏବଂ ଚାରୋଟି 'ତେଂତୁଳି ମଞ୍ଜି (ଦାନ୍ ପକେଇବା ପାଇଁ) ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ ।

କାଚ୍ କଉଡ଼ି' ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଗୋଟିଏ ବର୍ଗାକାର କ୍ଷେତ୍ରକୁ ପଚିଶଟି ସମାନ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଏ । (ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ) ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଇଁ ଅଲଗା ଅଲଗା ରଙ୍ଗର ହୋଇଥାଏ । ପରସ୍ପର ସହମତିରେ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀକୁ 'ଦାନ'[୪] ପକେଇଥାନ୍ତି । ଦାନରେ ଚ୍ଚରି କିମ୍ବା ଆଠ ପଡ଼ିଲେ ହିଁ ଚୁଡ଼ିକୁ 'କୋଠଘର' ଭିତରୁ ଛକ ଘରକୁ ବାହାର କରାଯାଇପାରିବ, ନହେଲେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ (ଅର୍ଥାତ୍ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବାମ କଡ଼ରେ କରିଥିବା ଖେଳାଳୀ) ଦାନ ପକେଇବାକୁ ସୁଯୋଗ ଦିଆଯାଏ । ତେବେ ଦାନରେ ଆଠ ପଡ଼ିଲେ ଖେଳାଳୀ ଏକା ସାଙ୍ଗରେ ଦୁଇଟି ଚୁଡ଼ି ବାହାର୍ କରିପାରେ, କିମ୍ବା ଗୋଟିଏ ଚୁଡ଼ି ବାହାର କରି ତାକୁ ପୁଣି ଚାରିଘର ଯାଏଁ (ବାମ ପଟକୁ) ନେଇପାରେ । ଚୁଡ଼ି ବାହାରି ସାରିବା ପରେ 'ଦାନ'ରେ ଯେତେ ସଂଖ୍ୟା ପଡ଼ିବ ଚୁଡ଼ିକୁ ସେତିକି ଘର ଆଗକୁ ନିଆଯାଇ ପାରିବ । ଏହାକୁ ଚୁଡ଼ି ଚଲାଇବା' କୁହାଯାଏ । ଏହି ଚୁଡ଼ି ଚଲେଇବା ବେଳେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚୁଡ଼ି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଚୁଡ଼ି ଉପରେ ଯାଇ ପଡ଼େ ତେବେ ସେ ଚୁଡ଼ି ମରିଯାଏ । ଏହା 'ଚୁଡି ମଲା'



ଭାବରେ ପରିଚିତ। ସଂପୃକ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ସେଇ ଚୁଡ଼ି ଗୁଡ଼ିକୁ 'କୋଠଘର'କୁ ଫେରେଇ ନେଇ ପୁଣି 'ଦାନ୍ ପକେଇ' ବାହାର କରିବାକୁ ପଡ଼େ। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଗୋଟିଏ ଚୁଡ଼ିକୁ କେବଳ ଗୋଟିଏ ଚୁଡ଼ି ହିଁ ମାରିଥାଏ। ଯଦି କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଏକା ସାଂଗରେ

ଯୋଡ଼ିଏ ଚୁଡ଼ି ଚଳାଇଥାଏ ତେବେ ତାକୁ ମାରିବା ପାଇଁ ବିପକ୍ଷ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ମଧ ଯୋଡ଼ିଏ ଚୁଡ଼ି ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ହୁଏ। ଏହା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଯେ ଛକଘରରେ ଯଦି ଚୁଡ଼ିଥାଏ ତେବେ ତାକୁ କୌଣସି ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚୁଡ଼ି ମାରିପାରେ ନାହିଁ।

ମଝିଘରକୁ 'ପାଟ୍‌ଘର୍' କୁହାଯାଇଥାଏ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚୁଡ଼ି 'କୋଠଘର' ଠାରୁ 'ଛକଘର'କୁ ବାହାରି ବାମରୁ ଡ଼ାହାଣ କ୍ରମରେ ଗତି କରି 'ପାଟ୍‌ଘର୍'କୁ ପହଞ୍ଚି ଥାଏ। ଏହି 'ପାଟ୍‌ଘର୍'କୁ ଚୁଡି ପହଞ୍ଚିଲେ ତାକୁ 'ଚୁଡ଼ି ପାଚ୍‌ଲା' କୁହାଯାଏ। ଏମିତି ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚାରୋଟିଯାକ ଚୁଡ଼ି ପାଚିଗଲେ ତାଙ୍କ ଖେଳ ସରିଯାଏ। ଶେଷକୁ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚୁଡ଼ି ରହିଯାଏ ସେ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍'[୫] ଖାଇଥାନ୍ତି। ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ସମବୟସ୍କାମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ବେଳେବେଳେ ଦର୍ଶକମାନେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ କୌଣସି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଖେଳ ମାଗି ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି। ନଚେତ୍ ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କଲେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ମଧ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ଅଞ୍ଚଳ ଭେଦରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'କଉଡ଼ି' , 'ଟୁକ୍ ଚାରି', 'ଖଡ଼୍‌ଖଡ଼ି' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ।

୨. ଦାଣ୍ଡପିଣ୍ଡା କିମ୍ବା ଘର ଚଟାଣରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ବେଳେ ଅଂଗାର ସାହାଯ୍ୟରେ ଘର କଟାଯାଏ ନାହିଁ କାରଣ, ଏହା ଅଶୁଭ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ। ଅତଏବ ଏଥିପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଖପର, ଚକ, କିମ୍ବା 'ଖଡ଼ି ପଥର' ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି।

୩. ବିବାହିତା ମହିଳାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିଲେ 'ଭଂଗାଚୁଡ଼ି' ବଦଳରେ ବିଭିନ୍ନ ରଂଗର କାଠି ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି। କାରଣ 'ଭଂଗାଚୁଡ଼ି'କୁ ଖେଳରେ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଏମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଶୁଭଙ୍କର ନୁହେଁ ବୋଲି ବିଶ୍ୱାସ ଅଛି।

୪. ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି ଗୁଡ଼ିକୁ ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଘଷି ଧଳା କରାଯାଏ। ଏହାକୁ ଲୁଡୁ ଗୋଟି ପରି ହାତ ପାପୁଲିରେ ଝୁଲେଇ ତଳେ ପକାଯାଏ। ଏହି ତେଂତୁଳି ମଂଜିର ଧଳା ପାର୍ଶ୍ୱର ଅଂକ ମୂଲ୍ୟ ଏକ ଏବଂ କଳା ପାର୍ଶ୍ୱର ଅଂକ ମୂଲ୍ୟ ଦୁଇ ହିସାବ ହୋଇଥାଏ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଯଦି ଦାନ ପକେଇଲା

ବେଳେ ଗୋଟିଏ ତେଂତୁଳି ମଂଜି ଧଳା ପଡ଼ିଲା ଓ ଅନ୍ୟ ତିନୋଟି ତେଂତୁଳି ମଂଜି କଳା ପଡ଼ିଲା ତେବେ, ଏହି ଦାନର ଅଂକ ମୂଲ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଧଳା-୧ ଓ ତିନୋଟି କଳା ୩×୨ = ୬ ମିଶି ୭ ହିସାବ କରାଯାଏ ।

୫. ଗୋଟିଏ ପଏଣ୍ଟ (Point) ହିସାବ ଦିଆଯାଇପାରେ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର କାଳ ବିବେଚନା କଲାବେଳେ 'ପାଟ' ଶବ୍ଦ ଏକ କାଳଖଣ୍ଡ ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଯେମିତି "ଇଟା କେନ୍ ପାଟର କଥା ?" ବଲାଙ୍ଗୀର ଓ ସମ୍ବଲପୁର ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହା 'ଢୋଲ୍' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

କାଠ୍ ଯିବା

ପାଞ୍ଚରୁ ସାତ ଆଠ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଦୁଇଦଳ ହୋଇ ଏହି 'ଟଙ୍ଗିଆଛନେ ଦିଅ' ବା 'କାଠ ଯିବା' କ୍ରୀଡାକୁ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଦୁଇଦଳ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ମାଧ୍ୟମରେ ଏହା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଗୋଟିଦଳ ଜଂଗଲକୁ କାଠହାଣି ଯିବା ପାଇଁ ଅପର ଦଳକୁ ଟାଂଗିଆ ମାଗେ

ପ୍ରଥମ ଦଳ - ଟଂଗିଆଛନେ ଦିଅନି !
ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ - କେଁ କରିବ ଟଂଗିଆ ?
ପ୍ରଥମ ଦଳ - ବଉଁଶ ମାରି ଯିମୁଁ ?
ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ - କେଁ କରବ ବଉଁଶ ?
ପ୍ରଥମ ଦଳ - ଝାପି ଗୁଟେ ଗୁଥିମୁଁ !
ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ - କେଁ କରବ ଝାପି ?
ପ୍ରଥମ ଦଳ - ଛିଡ଼ାପଟା ରଖିମୁ !
ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ - କେଁ କର୍ବ ଛିଡ଼ାପଟା ?
ପ୍ରଥମ ଦଳ - ପୋ' ବିହା କରିମୁ !
ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ - ତମର ପୋର ନାଁ କାଏଁନା ?
ପ୍ରଥମ ଦଳ - କଦେଲ କେରା !
ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ - ତମର ବହର ନାଁ କାଏଁନା ?
ପ୍ରଥମ ଦଳ - ମଏନାବତୀ !

ଏହାପରେ ଉଭୟଦଳ ମିଶି "ଉଡ଼ିଯାରେ ମଏନାବତୀ/ କଦେଲ୍ କେରା ରମ୍ଝମ୍ !" କହି ତାଳିପିଟି ଖେଳ ଶେଷକରନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାୟ ଅଧଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ମଧ୍ୟବୟସ୍କ / ବୟସ୍କା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ କୌଣସି ନିୟମଜନିତ ବାଧକତା ନଥିବାରୁ ଏମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ କ୍ୱଚିତ୍ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

କାଂଥିଖେଲ

'କାଂଥିଖେଲ୍' ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟ ନଥିଲେ ମଧ ପ୍ରାୟ ତିନି ଚାରିଜଣଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହାର ଆୟୋଜନ ହେଉଥବା ଦେଖାଯାଏ । ଘର କାଂଥକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥବାରୁ ସମ୍ଭବତଃ ଏହା 'କାଂଥିଖେଲ' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଘର କାନ୍ଥରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟ ଉଚ୍ଚତାରେ ଏକ ସରଳରେଖା ଟାଣିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ 'ଖପରି' ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ସମ୍ପ୍ରତି ଥଣ୍ଡା ପାନୀୟର ଠିପିକୁ ମଧ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି । ପ୍ରଥମେ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ କାନ୍ଥରେ ଅଙ୍କିତ ସରଳରେଖା ଉପରେ ଖପରି ମାରେ । ସେହି ଖପରି ଯେଉଁଠି ପଡ଼ିବ ସେହି ଖପରିର ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ସ୍ଥାନରେ ପଡ଼ିବା ପରି ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ନିଜ 'ଖପରି' କାଂଥକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରି ମାରିଥାଏ । ଯଦି ପୂର୍ବୋକ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ 'ଖପରି' ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କ 'ଖପରି' ଗୋଟିଏ 'ଭିତା'[୧] ଦୂରତା ରଖେ ତେବେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବିଜୟ ହୁଏ । ନହେଲେ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହାର ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ । ଯଦି ତୃତୀୟ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ପୂର୍ବୋକ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ 'ଖପରି'କୁ 'ଭିତା' ଲଗେଇ ଦେଇଥାଏ ତେବେ ପୁଣିଥରେ ଖପରି ମାରିଥାଏ କିମ୍ବା ଏକା ସାଂଗରେ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ 'ଖପରି'କୁ ମଧ 'ଭିତା' ଲଗେଇପାରେ । ଯଦି କୌଣସି କାରଣବଶତଃ ଏହି ତୃତୀୟ ଖେଳାଳୀ ମଧ 'ଭିତା' ଲଗେଇ ନପାରନ୍ତି ତେବେ ପୁଣି ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହାର ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ । ଆଉ କେହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ନଥିଲେ ପୁଣିଥରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ଖପରି' ମାରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । କେତେକ ସ୍ଥାନରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଖପରି', ଥଣ୍ଡାପାନୀୟର ଠିପି ବଦଳରେ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମୁଦ୍ରା' ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମବୟସ୍କ ଓ ଇଚ୍ଛୁକ ଦର୍ଶକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି ଯେଉଁମାନେ କି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ବୃଦ୍ଧାଙ୍ଗୁଳି ଓ ମଧମାଂଗୁଳି ମଧ୍ୟସ୍ଥ ଦୂରତା ।

କାଂଠଡ଼ା ଚୋର୍

'କାଂଠଡ଼ା ଚୋର୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଅଳ୍ପ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଘର ସମ୍ମୁଖସ୍ଥ ଦୁଆର କିମ୍ବା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ଏଥିପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଘରର ଅଭିଭାବକମାନେ କର୍ମକ୍ଷେତ୍ରକୁ ଯିବା ପରେ ଘରେ ଥିବା ସାନ ଭାଇ ଭଉଣୀମାନଙ୍କୁ ଖେଳାଇବା ପାଇଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଞ୍ଚରୁ ଦଶ ଜଣ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏମାନଙ୍କ ବୟସ ତିନିରୁ ଦଶବର୍ଷ ଭିତରେ ସୀମିତ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ପଣସଗଛ, ପଣସ, ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ, ଚୋର, ଓ କୁକୁର ଭୂମିକାରେ ଅବତୀର୍ଣ୍ଣ କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ପଣସଗଛ, ଦିଜଣ ଖେଳାଳୀ ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ, ଜଣେ ଚୋର ଏବଂ ଜଣେ କୁକୁର ହେଉଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ପଣସ ଗଛ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସହିତ ପଣସ ପରି ଲାଗିକି ରହିଥାନ୍ତି । ଚୋର ପଣସ ଚୋରେଇବାକୁ ଆସିଥାଏ । ଏହି ସମୟରେ ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ ଘର ଭିତରେ ଅର୍ଥାତ୍ ନିକଟସ୍ଥ ଏକ ସ୍ଥାନରେ ଶୋଇଥିବାର ଅଭିନୟ କରିଥାନ୍ତି । ଚୋରକୁ ଦେଖି କୁକୁର ଭୁକିବା ଆରମ୍ଭ କରେ କିନ୍ତୁ କୁକୁରକୁ ଫାଙ୍କି ଦେଇ ଚୋର ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ପଣସ ଚୋରି କରି ନେଇଯାଏ । ଅର୍ଥାତ୍ ପଣସଗଛ ସହିତ ଲାଗି ରହିଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଟେକି ନେଇ ଆଢୁଆଳରେ ଲୁଚାଇ ରଖେ । ଶେଷରେ ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ ଘରୁ ବାହାରି ଦେଖିବାକୁ ପାଆନ୍ତି ଯେ ଚୋର ସବୁ ପଣସ ନେଇ ଯାଇଛି । ସେମାନେ ରାଗିଯାଆନ୍ତି ଓ ଚୋରକୁ ମାରିବାକୁ ଗୋଡ଼େଇଥାନ୍ତି । ଚୋର ଦୌଡ଼ିଥାଏ ଏବଂ ତା' ସହିତ ପଣସ ଭୂମିକାରେ ଅଭିନୟ କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀମାନେ ମଧ ଦୌଡ଼ିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଦୌଡ଼ି ପାରେନାହିଁ ତାହାକୁ ଚୋର ଛାଡ଼ି ଦେଇଥାଏ । ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ ଓ ପଛରେ ଦୌଡୁଥିବା କୁକୁର ତାକୁ ନେଇ ଆସନ୍ତି । ଏହିପରି ସମସ୍ତ ପଣସ ସଂଗ୍ରହ କରିସାରିବା ପରେ ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ ଓ କୁକୁର ଚୋରକୁ ଧରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଏହିପରି ଦୁଇରୁ ତିନିଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ସମବୟସ୍କମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରୁଥିବାରୁ ଦର୍ଶକଙ୍କ କ୍ୱଚିତ୍ ସମ୍ଭାବନା ଏଠାରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୧. ଅଂଚଳ ଭେଦରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ପଣସ୍ ଗୋଛା', 'କୁକୁର୍ ଚୋର୍', 'କାଁକରୀ ଚୋର୍' ଆଦି ନାମରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

କୁକୁଡ଼ା ଗଞ୍ଜା

'କୁକୁଡ଼ା-ଗଞ୍ଜା' ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସର୍ବନିମ୍ନ ସାତ ଆଠ

ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ଯେତେ ଅଧିକା ହେଲେ ଖେଳ ସେତେ ଆକର୍ଷଣୀୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବୟସ ତିନିରୁ ଆଠ ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ସୀମିତ । ବିଶେଷତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ସମୟ । ତେବେ ଜହ୍ନରାତିରେ ମଧ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ମାଇ' କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀକୁ କୁଲହିଆ (ବିଲୁଆ) ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ପୁଣି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ତାଙ୍କ ଭିତରୁ ଆଉ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି 'ମାଇ' ଜଣକ 'କୁକୁଡ଼ା' ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିଥାଏ । ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଘୁରି ପାରିବା ଭଳି ଏକ ବୃତ୍ତାକାର ଅଂକନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ବୃତ୍ତାକାର ଭିତରେ କୁକୁଡ଼ା ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ରହିଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ କୁକୁଡ଼ାକୁ କେନ୍ଦ୍ର କରି ବୃତ୍ତାକାର ଚାରିକଡ଼ରେ ହାତ ଧରାଧରି ହୋଇ ଗୀତ ଗାଇଗାଇ ଘୁରୁଥାନ୍ତି ଓ ମଝିରେ ମଝିରେ ଅଟକି ଯାଇଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଟକି ଯାଇଥିବା ସମୟରେ କୁଲିଆ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ବାହାରୁ ଛପି ଛପି ଆସି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଘେରି ରଖିଥିବା କୁକୁଡ଼ାକୁ ଚୋରେଇ ନେଇଥାଏ । ଅତଏବ ଖେଳାଳୀମାନେ ଅଟକି ଥିବା ମୁହୂର୍ତ୍ତରେ ଫାଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ହାତ ପୁରେଇ କୁକୁଡ଼ା ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଏହିପରି ତିନିଥର ସୁଯୋଗ ଦିଆଯାଏ । ତିନିଥର ମଧ୍ୟରେ ଛୁଇଁ ନପାରିଲେ ତାକୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ହୁଏ । ଯଦି ଚୋରେଇ ଆଣିପାରିଲା ତେବେ କୁକୁଡ଼ା କୁଲିଆ ହୋଇ ପୁଣି ପୂର୍ବପରି ଖେଳ ଚାଲେ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀୟ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । କାରଣ ପ୍ରାୟ ସମବୟସ୍କମାନଙ୍କୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅବାଧରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର ସୁଯୋଗ ଦିଆଯାଇଥାଏ ।

୧. ଅଂଚଳ ଭେଦରେ 'ଗଂଜା ଚୋରୀ', 'କୁହ୍ଲିଆ କୁକୁଡ଼ା', 'ଗଞ୍ଜା-କୁକୁଡ଼ା' ଭାବରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

କୁକୁଡ଼ା ଗାଲି

ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ ଦୁର୍ଲଭ ନୁହେଁ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ମଧ କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ ଏକ ଲୋକପ୍ରିୟ ଆୟୋଜନ । ଏହା ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ନିଜ ନିଜ କୁକୁଡ଼ାକୁ ଲଢ଼େଇ କରିବା ପାଇଁ ଲଢେଇ ସ୍ଥାନକୁ ଆଣିଥାନ୍ତି । କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ କରିବା ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଲୋକ ଥାଆନ୍ତି ଯାହାକୁ 'ପାଦାନ୍‌କାରୀ' କୁହାଯାଇଥାଏ ।[୧] ପାଦାନକାରୀ କୁକୁଡା ଲଢେଇ କରିବା ସହିତ କାତି ବାନ୍ଧିବା, ଲଢେଇ ସମୟରେ କୁକୁଡା ଆଂଶିକ ଭାବରେ କ୍ଷତାକ୍ତ ହୋଇଗଲେ ତାହାର ଚିକିତ୍ସା କରି ପୁଣି ଲଢେଇ

ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଆଦି କାମ କରିଥାନ୍ତି । ଦୁଇଟା କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ କରିବା ଭିତରେ ଯେଉଁ କୁକୁଡ଼ା ଅନ୍ୟ କୁକୁଡ଼ାଟିକୁ ମାରିଦେଇପାରେ ସେହି କୁକୁଡ଼ା ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଲଢ଼େଇ ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ କୁକୁଡ଼ାର ଡାହାଣ ଗୋଡ଼ରେ ଦୁଇ ତିନି ଇଞ୍ଚର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ଛୁରୀ ବନ୍ଧା ଯାଇଥାଏ ।[୨] କୁକୁଡ଼ା ଦି'ଟା ଲଢ଼େଇ ସମୟରେ ଏହି ଛୁରୀ ସାହାଯ୍ୟରେ ପରସ୍ପରକୁ ଆଘାତ କରିଥାନ୍ତି ।

କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ ଆଇନ ସମ୍ମତ ହୋଇ ନଥିବାରୁ ଗୋହିରୀ ବିଲ ତଥା ଗ୍ରାମ ଦୂରବର୍ତ୍ତୀ ନିଭୃତ ସ୍ଥାନରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସାଙ୍ଗକୁ ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ଲୋକଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଲଢ଼େଇ କରୁଥିବା କୁକୁଡ଼ାକୁ ନେଇ ଦର୍ଶକଙ୍କ ମଧରେ ବାଜି ମଧ ଲଗାଯାଇଥାଏ । ଏପରିକି ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇରେ ଲକ୍ଷେରୁ ଦେଢ଼ଲକ୍ଷ ଯାଏ ବାଜି ରାଶିର କାରବାର ହୁଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାରେ ତଥା କୋରାପୁଟ ନବରଙ୍ଗପୁର ମାଲକାନଗିରି ଆଦି ଜିଲ୍ଲାରେ ଏହା ସମ୍ପ୍ରତି ମଧ୍ୟ ବହୁଳ ଭାବରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପାଦାନକାରୀଙ୍କୁ କୁକୁଡା ଲଢେଇ ବିଶେଷଜ୍ଞ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏମାନେ କୁକୁଡା ଲଢେଇ କରିବା ପାଇଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କଠାରୁ କୁକୁଡା ପିଛା ପାରିଶ୍ରମିକ ନେଇଥାଆନ୍ତି ।

୨.ଏହି ଛୁରୀକୁ କାତି କୁହାଯାଇଥାଏ । କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ ସ୍ଥାନରେ 'କାତି ଚଢ଼େଇବା' ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଲୋକ ଥାଆନ୍ତି । କାରଣ ଏହା ବିଶେଷ କୌଶଳର ଆବଶ୍ୟକ କରିଥାଏ ।

କୁଣିକାଚି

'କୁଣିକାଚି' ଘର ତିଆରି କରିବା, ଘର ଚଳେଇବା, ରନ୍ଧାବଢ଼ା ତଥା ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀର ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା (Imitative play) ।ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ତିନିରୁ ପାଂଚ ବର୍ଷ ବୟସ ମଧରେ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ କିଏ ବାପା, ମା' ଝିଅ, ବୋହୂ ପ୍ରଭୃତି ହୋଇଥାନ୍ତି । କିଏ ପସରାବାଲି, କିଏ ଶାଗବାଲି ହୋଇଥାଏ । ପନିପରିବା କିଣାବିକା

ଚାଲେ । ବିଭିନ୍ନ ପତ୍ରକୁ ଶାଗ, ଆଖପାଖରେ ମିଳୁଥିବା ଫୁଲଫଳ ମାନଙ୍କୁ ପନିପରିବା ଭାବରେ ବିକା କିଣା ହୋଇଥାଏ ଓ ରନ୍ଧାବଢ଼ା କରାଯାଇଥାଏ । ସେହିପରି ମିଛମିଛିକା ପିଠାପଣା କରାଯାଏ । ଖାଇବାକୁ ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ବଢ଼ାଯାଏ । ଗାଧୁଆପାଧୁଆ ଠାରୁ କପଡ଼ା ସଫା କରିବା, ଲିପାପୋଛା, ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ପାଳନ ଏପରିକି ଝିଅପୁଅର ବାହାଘର ବି କରାଯାଏ । ଏହିପରି ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ସମସ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଅନୁକରଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହିପରି ଦୈନନ୍ଦିନ ଘଟଣାବଳୀକୁ କ୍ରୀଡ଼ାର ରୂପ ଦିଆଯାଇପାରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁର ଦ୍ୱିପହରରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ବୃକ୍ଷ ଛାୟା ତଥା ଘରବାଡ଼ି କିମ୍ବା ଦାଣ୍ଡ ପିଣ୍ଡାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ । ତେନ୍ତୁଳି ମଂଜି, ଅମରିକାଠି, ବିଭିନ୍ନ ପତ୍ରଫୁଲକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବେଳେବେଳେ ବୟସ୍କମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଏବେ କୌଣସି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି ନାହିଁ । କାରଣ, ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀ ଆସିଲେ ତାଙ୍କୁ 'କୁଣିଆଁ' ବା ଅତିଥି ଭାବରେ ମଧ ଗ୍ରହଣ କରି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସାମିଲ କରିନିଆଯାଏ ।

କୁମୁଡ଼ା ଚୋରେନ୍

'କୁମୁଡ଼ା ଚୋରେନ୍' ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏଥିରେ ତିନିରୁ ଆଠ ବୟସର ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗୃହପ୍ରାଂଗଣରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇପାରୁଥିବାରୁ ବର୍ଷର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ସଂଧ୍ୟା ସମୟ ଅବା ଜହ୍ନରାତିକୁ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ସମୟ ମନେ କରାଯାଉଥିବା ବେଳେ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ତଥା ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆରକୁ ଏଥିପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅନ୍ୟୁନ ପାଞ୍ଚ ସାତ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଜଣେ ଆର ଜଣକର ଅଣ୍ଟା ଧରି ପଛକୁ ପଛ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥିବା ବେଳେ ସବା ଆଗରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ କୁମୁଡ଼ାମାନଙ୍କର ମାଆ ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିଥାଏ । ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କୁମୁଡ଼ା ଚୋର୍‌ନୀ(କୁମୁଡ଼ା ଚୋରଣୀ) ହୋଇ କୁମୁଡ଼ାମାନଙ୍କ ଚାରିପାଖରେ ବୁଲି ବୁଲି ସେ ସବୁକୁ ଚୋରେଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରେ । ଚୋରଣୀ କୁମୁଡ଼ାମାନଙ୍କ ଚାରିପାଖରେ ଥରେ ବୁଲି ଆସି ମାଆ କୁମୁଡ଼ା, ପାଖରେ କହେ, "କୁମଡ଼ା ମଞ୍ଜି ଗୁଟେ ଥିଲା" (କୁମୁଡ଼ା ମଞ୍ଜିଟିଏ ଥିଲା) ଆଉ ଥରେ ବୁଲି ଆସି କୁହେ, 'ମୋର କୁମୁଡ଼ା ଗଜା ହେଲାନା' (ମୋର କୁମୁଡ଼ା ଗଜା ହେଲାଣି) ।' ଫେର୍ ଥରେ ଆସି କୁହେ, "ପତର କଅଁଳିଲାନ (ପତ୍ର କଅଁଳିଲାଣି) ।" ପୁଣି ଥରେ ବୁଲିଆସି

କୁହେ, "ଡିର ଲମ୍‌ଲାନା" (ଡ଼ାଳ ଲମ୍ବିଲାଣି)।" ଫେର ଚାରିପାଖେ ବୁଲି ଆସି କହେ, "ଫୁଲ ଧର୍‌ଲାନା" (ଫୁଲ ଧରିଲାଣି)" । ପୁଣି ଥରେ ବୁଲି ଆସି କହେ, "କଁଷି ଧର୍‌ଲାନା" (କଷି ଧରିଲାଣି)" ସେହିପରି ପୁଣିଥରେ ବୁଲି ଆସି କୁମୁଡ଼ାର ଆକାର ଦେଖେଇ କହେ, "ମୋର କୁମୁଡ଼ା ଏଡ଼ିକିଟା ହେଲାନା, ଖାଏବିନାରେ ଖାଏବିନା" । ଶେଷରେ କୁମୁଡ଼ା ଚୋରଣୀ ପୁଣି ଦୁଇ ତିନିଥର ବୁଲି ଆସି କୁହେ, "ଜୁଏ ଟିକେ ଦିଅରୁ ଜୁଏ ଟିକେ ଦିଅ (ନିଆଁ ଟିକିଏ ଦିଅ)।" ଓ କୁମୁଡ଼ାମାନଙ୍କୁ ଚୋରେଇ ନେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । କୁମୁଡ଼ାର ମାଁ କୁମୁଡ଼ା ଚୋରନୀ ଠାରୁ କୁମୁଡ଼ା ମାନଙ୍କୁ ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ହାତ ଲମ୍ବେଇ ବୁଲି ପଡ଼ିଥାଏ ଥରକୁ ଥର । କିଂତୁ କୁମଡ଼ା ଚୋରଣୀ ସବୁଯାକ କୁମୁଡ଼ାମାନଙ୍କୁ ଚୋରେଇ ନେଇ ଯାଏ ଅର୍ଥାତ୍ କୁମୁଡ଼ା ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଟେକି ଟେକି ନେଇଯାଇଥାଏ । ସବୁ କୁମୁଡ଼ା ଚୋରେଇ ସାରିଲା ପରେ ଖେଳ ସରିଯାଏ । ପୁଣିଥରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ଜଣେ କୁମୁଡ଼ା ଚୋରନୀ ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ କିଛି ବୟସ୍କ ଅଭିଭାବକଙ୍କୁ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କର ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଆନନ୍ଦରେ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରୁଥିବାରୁ ସେମାନଙ୍କ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ କ୍ୱଚିତ୍ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

କୁର୍‌କୁରେନ୍

'କୁର୍‌କୁରେନ୍'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା । ବିଶେଷତଃ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ । ତିନିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରାଯାଏ । ଅତି କମ୍‌ରେ ଛରୁ ସାତ ଆଠ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । 'କୁରକୁରେନ୍' ଖେଳରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ଧାଡ଼ିରେ ବସିଥାନ୍ତି । କିଛି ଦୂରରେ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଆଖିବୁଜି କିମ୍ବା ଅଁଧପୁଟୁଳି ବାନ୍ଧି ଠିଆ ହୋଇଥାଏ । ଧାଡ଼ି ଭିତରୁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଯାଇ 'ମାଇ'ର ମୁଣ୍ଡବାଳକୁ ଖେଳେଇ ଦେଇ କୁର୍...କୁର୍...କୁର୍...କୁର୍ କହି ଚାଲିଆସି ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ବସିପଡ଼େ । 'ମାଇ' ତାପରେ ଅନ୍ଧ ପୁଟୁଳି ଖୋଲି ଦେଇ ଉଠିଆସି ତାକୁ କୁର୍‌କୁରେଇ ଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ ଚିହ୍ନିବାକୁ ହୁଏ । ଯଦି ଚିହ୍ନି ନପାରେ ତାହେଲେ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇଥାଏ । ଚିହ୍ନିପାରିଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ତେବେ ଏହି ଖେଳରେ 'ମାଇ' ଯେତେ ପାଟ୍ ଖାଇଲେ ବି ତା'ପ୍ରତି କୌଣସି ଦଣ୍ଡବିଧାନ କରାଯାଇନଥାଏ ।

'କୁର୍‌କୁରେନ୍' ଖେଳରେ ସମବୟସ୍କ /ସମବୟସ୍କା ଦର୍ଶକଂକ ସଂଭାବନା ନଥାଏ । ଯଦି କେହି ସାଥୀ ଆସନ୍ତି ତେବେ ସେ ସିଧାସଳଖ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରନ୍ତି । ବେଳେବେଳେ ଜଣେ ଅଧେ ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ପିଲାମାନଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ 'ନାକ୍ ଚିମ୍‌କେନ୍', 'ଲିଆ ଭୁଡୁଭୁଡୁ, 'ହାଟ୍ ଉଠେନ୍' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

କୁଲବ୍‌ନଟୁ

'କୁଲବ୍‌ନଟୁ' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । କେବଳ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ବୟସ ସୀମା ଛଅରୁ ବାର ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ସୀମିତ । ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନ ସମୟକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ସମୟ ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ହିଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ନିମନ୍ତେ ସ୍ୱତଂତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ 'କୁଲବ୍‌ନଟୁ' ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ନଟୁ ଆଣି ଏକାଠି ଘୁରେଇଥାନ୍ତି ଯାହାର ନଟୁ ଯେତେ ଅଧିକ ସମୟ ଘୁରିପାରିଲା ତାହାର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ଯେତେ ଅଧିକ ଖେଳାଳୀଅଂଶ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ଖେଳ ସେତେ ଉପଭୋଗ୍ୟ ହୁଏ । ସମବୟସ୍କ ତଥା ବୟସ୍କମାନେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ବହୁସଂଖ୍ୟାରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. କୁଲବ୍ ବା ବେଲ ଫଳକୁ କଞ୍ଚା ଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ତୋଳି ଆଣି ଶୁଖାଇଦିଆଯାଏ । ଶୁଖିଲା ପରେ ଏଥିରେ ଛିଦ୍ର କରି ତିନିଚାରି ହାତ ଲମ୍ବର ବାଡ଼ିଟିଏ ସଂଯୁକ୍ତ କରାଯାଏ । ନଟୁ ପରି ଏହାର ଅଗ୍ରଭାବ ଗୋଜିଆ ହୋଇଥାଏ । ସମ୍ବଲପୁର, ବଲାଙ୍ଗୀର ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଗୁଲ୍‌ଚା', 'ବେଲ୍‌ଚା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

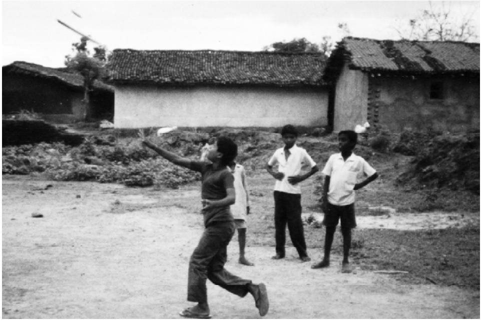
କେଲିବାଡ଼ି

'କେଲିବାଡ଼ି'[୧] ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ କାହିଁକି ସାରା ଭାରତରେ ଏକ ସୁପରିଚିତ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା । ବର୍ଷାଋତୁର ସମାପ୍ତି ପରେ ପରେ ଏହା ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ସମଗ୍ର ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସାନପିଲାମାନଙ୍କ ଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ତରୁଣମାନଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସାଧାରଣତଃ ଦୁଇଜଣ ବା ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପଡ଼ିଆର ଗୋଟିଏ ପ୍ରାନ୍ତରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏକ ଅଣଓସାରିଆ

ଗାତ (କେଲିଗାତ) କରିଥାନ୍ତି । ଏହି 'କେଲି ଗାତ' ପଛରେ 'କେଲିବାଡ଼ି' (ଦଣ୍ଡ) ଲମ୍ବ ଦୂରତାରେ ଏକ ସରଳ ରେଖା ଟଣାଯାଇ ବାଡ଼ିଟିଏ ରଖାଯାଇଥାଏ । କେଲି ବାଡ଼ିକୁ ମଧ୍ୟ 'କେଲି ଉଲିବା' ପରେ ଏହି ସ୍ଥାନରେ ରଖାଯାଇପାରେ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବେ କେଲିବାଡ଼ି (୧୨ ରୁ ୧୫ ଇଂଚ ଲମ୍ବ ଦଣ୍ଡ) ଓ କେଲି (୪ ରୁ ୫ ଇଂଚ ଲମ୍ବ ଦଣ୍ଡ ଯାହାର ଦୁଇପାର୍ଶ୍ୱ ଗୋଜିଆ ହୋଇଥାଏ । ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଉପକରଣ ନିଦା ବାଉଁଶ କିମ୍ବା ଯେ କୌଣସି ଶକ୍ତ ବାଡ଼ିରେ ତିଆରି କରାଯାଇଥାଏ । 'ଚିତ୍-କି-ପିଟ୍' କମ୍ବା 'ଥୁକ୍-କି-ପିଟ୍'[୩] ପରେ ଯେଉଁ ଦଳ 'କେଲି ଛିନିବା'[୪] ପାଇଁ ରାଜି ହୋଇଥାନ୍ତି ସେମାନେ ସମସ୍ତେ କେଲି ଛିନିବା ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଯାନ୍ତି । କେଲି ଉଲିବା ପରେ କେଲି ଉପରେ ଉପରେ ଆସୁଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଯଦି ଅପର ପକ୍ଷର ଖେଳାଳୀ ଛିନିଦିଏ ତେବେ କେଲି ଉଲୁଥିବା ଖେଳାଳୀ ଦାଁ [୫] ହରାଇଥାଏ । ଏହି କେଲି ଛିନିବାରେ ବେଳେବେଳେ କିଛି ଅଙ୍କ (Point) ଯେମିତି ପାଂଚ, ଦଶ ଯାହା ପୂର୍ବ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ଥାଏ, କେଲି ଛିନିବା ଦଳ ପାଇଥାଏ । ତେବେ ଏହି ନିୟମ ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ ନୁହେଁ । ଯଦି କୌଣସି ଖେଳାଳୀ କେଲି ଛିନି ପାରିଲେନାହିଁ ତେବେ କେଲି ଯେଉଁଠି ପଡ଼େ ସେଇଠି ଠିଆ ହୋଇ କେଲି ଗାତ ପଛପଟେ ଥିବା ବାଡ଼ିକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରି କେଲି ଟିପିବାକୁ ପଡ଼େ । କେଲି ଟିପିବାରେ ସଫଳ ହେଲେ ପୂର୍ବପରି ଖେଳାଳୀର 'ଦାଁ' ଯାଇଥାଏ, ନହେଲେ କେଲି ମାରିବା ପାଇଁ 'କେଲି ଗାତ' ପାଖରେ କେଲି ରଖି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ବାଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ କେହି ମାରିବାକୁ ପଡ଼େ । କେଲି ରଖିବା ବେଳେ ଏହାର ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱ ଯେମିତି ଉଠେଇ ହୋଇ ରହିବ ଏଥିପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବାକୁ ହୋଇଥାଏ । 'କେଲି' ଉପରକୁ ଉଠିଲା ପରେ ଉପରେ ଉପରେ ମାରି ଦୂରକୁ ନେଇଯିବାକୁ ହୁଏ । ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମାରିନପାରିଲେ 'ଦାଁ' ହରେଇଥାଏ । 'କେଲି' ଉପରେ ଥିବା ସମୟରେ ଖେଳାଳୀ ଯେତେଥର ବାଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ ମାରିପାରେ ସେତେଗୁଣ 'କେଲିଗାତ'ର ଦୂରତାକୁ ଅନୁମାନ କରି କେଲି ମାରିଥିବା ଖେଳାଳୀ ଏକ ଅଂକ ଅପରପକ୍ଷକୁ ମାଗିଥାଏ । ଏହା 'କେଲି ମାଗିବା' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଅପରପକ୍ଷ ଯଦି ମାଗିଥିବ ଅଙ୍କ ଓ ଦୂରତା ମଧ୍ୟରେ ସନ୍ଦେହ ଥାଏ ତେବେ 'କେଲିବାଡ଼ି' ସାହାଯ୍ୟରେ କେଲି ମାପିଥାଏ । କେଲି ମାପିଲାବେଳେ କେଲି ନପୁରିଲେ ଖେଳାଳୀ 'ଦାଁ' ହରାଇଥାଏ । ନଚେତ୍ ଅପରପକ୍ଷକୁ ସେହି ଅଙ୍କ ତକ ଦେଇଦେବାକୁ ପଡ଼େ । କେଲି ପୁରିବାକୁ ଯଦି ତିନି କିମ୍ବା

ଚାରି ଆଙ୍ଗୁଳି ବାକି ରହିଯାଏ ଓ ଖେଳାଳୀ 'କେଲିବାଡ଼ି'ର ସେତିକି ଅଂଶକୁ ପାର୍ଟିରେ ପୂରେଇ ଦେଇପାରେ । ତେବେ ତା'ର 'ଦାଁ' ରହିବା ସହିତ, ଅଂକଯାକ ମଧ ନିଜର ହୁଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ 'କେଲି ଗିଲ୍‌ବା' କହିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀ କେଲି ମାରି ନିମ୍ନତମ



ଅଂକ ପାଞ୍ଚଦଶ ଯାହା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ପୂର୍ବରୁ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ହୋଇଥାଏ ; ପୂରଣ କରିନପାରିଲେ ମଧ ଦାଁ ହରେଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ 'କେଲି' ମାରିବା ପରେ ଅପର ଦଳ କେଲି ମାରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର 'କେଲି'[୬] ଏକାଠି ହିସାବ କରାଯାଇଥାଏ । ଯେଉଁ ଦଳ ପ୍ରଥମେ 'କେଲି' ପୂରଣ କରନ୍ତି ସେହିଦଳ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାନ୍ତି ।

କେଲିବାଡି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଜିତ ଦଳ ପରାଜିତ ଦଳ ପାଇଁ ଦଣ୍ଡ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ 'କେଲିଦେବା' କୁହାଯାଏ । ସାଧାରଣତଃ ବିଜିତ ଦଳର ଗାଡ୍ (Captain) ର ଭୂମିକା ନିଭାଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ) ପରାଜିତ ଦଳର ଗାଡ୍‌କୁ କେଲି ଦେଇଥାଏ । ତେବେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ କେଲି ଦେବାରେ କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲକ୍ଷ କରାଯାଏ ନାହିଁ । 'କେଲି' ଦଉଥିବା ଖେଳାଳୀ କେଲି ମାରି ଦୂରକୁ ନେଇଯାଏ । ଶେଷରେ ଯେଉଁଠି ପଡ଼େ ଅର୍ଥାତ୍ ଖେଳାଳୀ କେଲି ମାରି ନପାରି ରହିଯାଏ ସେଇଠୁ ପରାଜିତ ଦଳର ଗାଡ୍ 'କେଲି... କେଲି...କେଲି..." କହି ଏକ ନିଶ୍ୱାସରେ କେଲି ଧରି କେଲି ଗାତ ପାଖକୁ ଦୌଡ଼ି ଆସିବାକୁ ପଡ଼େ । ଅନ୍ୟ କେହି ଖେଳାଳୀ ମଧ 'କେଲି ଆଣି ପାରଂତି । ବିଜିତ ଦଳର କେହି କେଲି ଦେଇ ନପାରିଲେ ପରାଜିତ ଦଳ 'କେଲି' ଦେଇଥାଏ । ତେବେ କ୍ୱଚିତ୍ ଏହି ପରିବେଶ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ 'ରାଗ କେଲି' ବା 'ନାପେନ୍ କେଲି' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

ଆଂଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଶୈଳୀରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ପଦିଆ କେଲି' ବା 'ବିସ୍ କେଲି' ଭାବରେ ମଧ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଏଥିରେ ସର୍ବନିମ୍ନ ଦୁଇଗୁଣ ତଥା ସର୍ବାଧିକ ଆଠଜଣ ଖେଳାଳୀ ମଧ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରଂତି । ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଜଣେ ଜଣେ କରି ଥରେ ମାତ୍ର କେଲି ମାରିପାରନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ 'କେଲି' ଯେଉଁଠି ପଡ଼େ ସଇଠି ଚିହ୍ନ ଦିଆଯାଏ । ଯାହାର 'କେଲି' କେଲିଗାତର ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ଥାଏ ସିଏ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀକୁ

'ପଦିଆ' ଦେଇଥାଏ । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ କେଲି ପଡ଼ିଥିବା ସ୍ଥାନ (ପୂର୍ବ ଚିହ୍ନିତ)କୁ ଯାଇ କେଲି ଗାତ ପଛପଟେ ଥିବା ବାଡ଼ିକୁ ଲକ୍ଷ କରି କେଲି ଟିପନ୍ତି । ଯଦି କେଲିଟି ବାଡ଼ିରେ ବାଜିଯାଏ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀର ଖେଳ ସରିଯାଏ । ନହେଲେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ କେଲି ମାରିଥାଏ ଓ ପଦିଆ ଦଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ କେଲି ମାରିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଉପରୁ କେଲିକୁ ଛିନି ନେବାକୁ ହୁଏ । ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଛିନି ଦେଲେ ପୁଣିଥରେ ଯେଉଁଠୁ ଛିନିଥାଏ ସେଇଠୁ ଲକ୍ଷ କରି କେଲି ଗାତ ପଛପଟେ ଥିବା ବାଡ଼ିକୁ ଟିପିବାକୁ ପଡ଼େ । କେଲି ମାଗିବାରେ ବିଫଳ ନହେବା ଯାଏଁ ଏହା ଚାଲେ । ଏହିପରି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପଦିଆ ଦଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ପଦିଆ ଦେଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଦୁଇରୁ ତିନି ଘଣ୍ଟାଯାଏ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଖୁବ୍ କମ୍ । କାରଣ ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ ସହଜରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରନ୍ତି । ତେବେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହାର ପରିବେଷଣ ହେଉଥିଲେ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳ ଉପରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ସଚେତନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେର ଅଂଚଳ ଭେଦରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଗିଲିଦଣ୍ଡା', 'ଝୁକୁ', 'ବିତି', 'କୁଆକାଠି' ନାମରେ ମଧ ପରିଚିତ ।

୨. କେଲିଗାତ ପାଖରେ ନଇ ପଡ଼ି ବାଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ କେଲି ଉଦ୍‌ଲେବା ବା ଆଗକୁ ଫିଙ୍ଗିବା ।

୩. ଙଗା ଖପରର ଗୋଟିଏ ପାଖରେ ଛେପ ଲଗାଇ 'ଥୁକ୍-କି-ପିଟ୍' ଏବଂ ମୁଦ୍ରା ସାହାଯ୍ୟରେ ଚିତ୍-କି-ପଟ୍ କରାଯାଏ । ଏହା ଆଧୁନିକ ଟସ୍ ଅନୁରୂପ ।

୪. ଆଧୁନିକ କ୍ରିକେଟ ବା ବେସବଲ୍ ଅନୁରୂପ ଛିନବା (ଧରିବା ଧରି ନେବା) ଇଂରାଜୀ Catch ର ସମାର୍ଥବୋଧକ ଶବ୍ଦ ।

୫. ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଏକ କାଳୀନ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନରେ ସୁଯୋଗ ।

୬. କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଦୁଇ ଦଳର ସମ୍ମତିରେ କେଲି ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ହୋଇଥାଏ । ହଜାରେ ଦୁଇହଜାରରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଆଠ, ଦଶ, ପନ୍ଦର, ପଚିଶ ହଜାର ଯାଏଁ ମଧ କେଲି ରଖାଯାଇଥାଏ । ଏହା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଓ କ୍ରୀଡ଼ା ଦକ୍ଷତା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ ।

କେନ୍ଦୁଖିଆ

'କେନ୍ଦୁଖିଆ' ଏକ ଦଳଗତ ପରିବେଷଣ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଞ୍ଚରୁ ଆଠ ଦଶବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅନ୍ୟୁନ ପାଞ୍ଚ ସାତ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ 'ଭାଲୁ'ର ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ସାଧାରଣତଃ ଯିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ ଭାଲୁ ହେବାକୁ ହୁଏ । ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗାଡ଼୍ ହୋଇ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ କହେ,

"ଆସରେ ପିଲେ, କେନ୍ଦୁ ଖାଇଯିମା ।" ତା'ପରେ ନିକଟସ୍ଥ ଗୋଟିଏ ଗଛକୁ ଦେଖାଇ କହେ, "ଇଟା ଚାହାଁର୍ ଗଛ !" ପୁଣି ଗୋଟେ ଗଛକୁ ଦେଖେଇ କହେ, "ଇଟା ମହୁଲ୍ ଗଛ !" ପୁଣି ଗୋଟିଏ ଗଛକୁ ଦେଖେଇ କହେ, "ଇଟା କରମଙ୍ଗା ଗଛ !" ଏମିତି ବିଭିନ୍ନ ଫଳଗଛକୁ ଦେଖେଇ ତାର ନାମ କହେ ଅର୍ଥାତ୍ ସେହି ଫଳ ଖାଇବାକୁ ପରୋକ୍ଷରେ କହିଥାଏ । ଏମିତି ଖେଳ ଚାଲିଥିଲାବେଳେ ଭାଲୁ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ବାହାରି ଆସି ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ ଧରିନିଏ । ଅନ୍ୟ ଖଳାଳୀମାନେ ତା'ପରେ ସେହି ସାଥି ଖେଳାଳୀକୁ ଭାଲୁ କବଳରୁ ବଞ୍ଚେଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ଭାଲୁ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ ଯେମିତି ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଛୁଇଁପାରିବେ ନାହିଁ ସେଥିପ୍ରତି ଧାନ ଦେଇଥାଏ । ଯଦି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ କେହି ଜଣେ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁ ଦିଅନ୍ତି, ତେବେ ଭାଲୁକୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ହୁଏ । ଯଦି ଏହା ପୂର୍ବରୁ ଭାଲୁ ଯାହାକୁ ଛୁଏଁ ସେ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ ବା ତାକୁ ଭାଲୁ ହେବାକୁ ହୁଏ । ଏହି ଖେଳରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ ଜଗି ରହିବା ସହିତ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ହୁଏ । ତେଣୁ ଭାଲୁକୁ ବହୁ ସତର୍କତାର ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ସମବୟସ୍କମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଯୋଗଦେବାର ନିୟମ ଜନିତ କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ନଥିବାରୁ କିଛି ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ଖପ୍ରି ବେଟାନି

'ଖପ୍ରି ବେଟାନି'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ଝିଅପିଲାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିଲେ ମଧ ବେଳେବେଳେ ପୁଅପିଲାମାନେ ମଧ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କେବଳ ପାଞ୍ଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ହିଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶ ଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ବୟସ ଛଅରୁ ଚଉଦ ବର୍ଷ ବୟସ ଭିତରେ ସୀମିତ ।

ସଂଧ୍ୟାରେ, କିମ୍ବା ଜହ୍ନରାତି ହୋଇଥିଲେ ରାତ୍ରି ଭୋଜନ ପରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ତଥା ଘର ସମ୍ମୁଖସ୍ଥ ପ୍ରଶସ୍ତ ଦୁଆରକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସେହିପରି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଖପରି ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ଏକ ଆୟତ୍ତାକାର କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଚାରି ସମାନ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇ କେନ୍ଦ୍ରରେ ଏକ ଛୋଟ ବୃତ୍ତ ଅଂକନ କରାଯାଏ । ଏହି ବୃତ୍ତ ଭିତରେ ଚାରି ଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଚାରୋଟି ଖପରି ଥାଏ ଓ ତାକୁ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ

ସୁରକ୍ଷା ଦେଇଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ବୃତ୍ତ ଭିତରୁ ଖପରି ଆଣିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଂତି । ଏହି ସମୟରେ 'ମାଇ' ଯଦି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ ଛୁଇଁ ଦିଏ ତେବେ ସେ 'ମାଇ' ହୋଇଯାଏ । ଅପରପକ୍ଷେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଯଦି ଚାରୋଟି ଯାକ କିମ୍ବା ଏକାଧିକ ଖପରି ନେଇ ଆସିଲା ତେବେ ତାହା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ବାଣ୍ଟିଥାଏ । ଖେଳାଳୀଜଣକ ଯାହାକୁ ଖପରି ଦେବାକୁ ଚାହୁଁଥାଏ ତା'ଘରକୁ ଯାଇ ଖପରି ଦେବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି ସମୟରେ 'ମାଇ' ଛୁଇଁଦିଏ ତେବେ ତାକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ ଏଣୁ ସତର୍କତାର ସହିତ ଯାଇ ଖପରି ଦେଇ ଫେରି ଆସିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି ଖପରି ଦେବା ପ୍ରକ୍ରିୟା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଆଡ଼କୁ ଖପରି ଫିଙ୍ଗି ମଧ କରାଯାଇଥାଏ । ତେବେ ଏହି ଖପରି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଘରର ସୀମା ଭିତରେ ନପଡ଼ିଲେ ତାକୁ 'ମାଇ' ଉଠେଇ ନେଇ ତାର ବୃତ୍ତାକାର ଭିତରେ ରଖିଥାଏ । ଏହିପରି ଚାରିକୋଣରେ ଥିବା ଚାରୋଟି ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଖପରି ପାଇଲେ ଖେଳ ସରିଯାଏ ଓ 'ମାଇ'କୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ ।

ଖପରିବେଟାନି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ସମବୟସ୍କ, ବୟସ୍କା ତଥା ବୟସ୍କ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ସୁଯୋଗ ମିଳିଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡା 'ବିସ୍କୁଟ୍ ବେଟେନ୍', 'ଗୋଡ଼ି ବେଟେନ୍' ନାମରେ ମଧ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଖରସିବାଡ଼ି

'ଖରସିବାଡ଼ି' ବା 'ଗୁବର୍‌ବାଡ଼ି'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଚାରି ପାଂଚଜଣ ବା ତଦୁର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । ଉଭୟ ପୁଅ ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ବୟସ ସୀମା ଚାରିପାଞ୍ଚ ବର୍ଷରୁ ଆଠ ଦଶବର୍ଷ ଭିତରେ ସୀମିତ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କିମ୍ବା ଗ୍ରାମ ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ପଡ଼ିଆକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପଖରେ ଖଣ୍ଡିଏ ଲେଖାଏଁ ବାଡ଼ି ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ଗୋଟିଏ ସରଳ ରେଖା ଟାଣାଯାଇଥାଏ ଏହାକୁ 'ସରିଗାର' କୁହାଯାଏ । ଏହି 'ସରିଗାର' ଉପରେ ଠିଆ ହୋଇ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ସମସ୍ତଙ୍କ ବାଡ଼ିକୁ ନଇଁପଡ଼ି ଦୁଇ ଗୋଡ଼ ସଂଧିରେ ଆଗକୁ ଫିଙ୍ଗି ଦିଏ । ଯାହାର ବାଡ଼ି ସମସ୍ତଙ୍କଠାରୁ ପଛରେ ପଡ଼େ ଖେଳ ତା'ମୁଣ୍ଡରେ ଯାଏ ଅର୍ଥାତ୍ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ । 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ସରିଗାର ଉପରେ ଠିଆ ହୋଇ ଦୁଇ ହାତରେ ନିଜ ବାଡ଼ିଟିକୁ ଉପରକୁ ଟେକି ଧରେ । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଜଣେ ଆସି ଏହି ବାଡ଼ିକୁ ନିଜ ବାଡ଼ିରେ

ଉଦ୍‌ଲେଇ ଆଗକୁ ଫିଙ୍ଗିଥାଏ । 'ମାଇ' ଘାସ, ପତର, ଗୋବର, ପଥର, ଖପରି ପ୍ରଭୃତି ଏମିତି କିଛି ବସ୍ତୁର ନାମ ଉଚ୍ଚାରଣ କରି ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରେ । ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ' କହିଥିବା ବସ୍ତୁ ଉପରେ ବାଡ଼ି ସ୍ପର୍ଶ କରି ରଖନ୍ତି । ଯାହାର ବାଡ଼ି ଅନ୍ୟତ୍ର ଥାଏ ତାକୁ ଛୁଇଁ ଦେଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀଜଣକ 'ମାଇ' ହୋଇଯାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ 'ମାଇ' ବାଡ଼ିକୁ ନିଜ ବାଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଖସେଇ ଖସେଇ ସରିଗାର ପାଖକୁ ଆଣନ୍ତି । 'ମାଇ' ମଝିରେ ମଝିରେ ବିଭିନ୍ନ ବସ୍ତୁର ନାମ ନେଇଥାଏ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ 'ମାଇ' ଛୁଇଁବା ପୂର୍ବରୁ ସୋମାନେ ତାଙ୍କ ବାଡ଼ିକୁ ସେହି ବସ୍ତୁ ଉପରେ ସ୍ପର୍ଶ କରି ରଖିବାକୁ ହୁଏ । ଏହିପରି 'ମାଇ'ର ବାଡ଼ିକୁ ସରିଗାର ପାଖରେ ପହଁଞ୍ଚେଇ ଦେଲେ 'ମାଇ' ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସଂଭାବନା ଖୁବ୍ କମ୍ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହେଉଥିଲେ ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ କିଛି ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡା 'ବାଡିଟପ୍‌କାନି', 'ଲେଧାବାଡି' ନାମରେ ମଧ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଖମ୍‌ଖିମାଲୋ

'ଖମ୍‌ଖମାଲୋ' ଏକ ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ସାଧାରଣତଃ ଗାଈ ଗୁହାଳକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଉଭୟ ପୁଅ ପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ବୟସ ସୀମା ତିନିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ ଭିତରେ ସୀମିତ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବାରୁ ଦିବସର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଅର୍ଥାତ୍ ଗୁହାଳରେ ଗାଈ ଗୋରୁ ନଥିବା ସମୟରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଗାଈ ଗୁହାଳରେ ଯେତୋଟି ଖମ୍ବଥାଏ ତାଠୁ ଜଣେ ଅଧିକ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ

ଖମ୍‌ଖମାଲୋ : ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡା

ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । ଅର୍ଥାତ୍ ଯଦି ଗୁହାଳରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ଚାରୋଟି ଖମ୍ବ ଅଛି ତେବେ ପାଂଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା କମ୍ ଥିଲେ ଗୋଟିଏ ଦୁଇଟି ଖମ୍ବକୁ ବାଦ୍ ଦେଇ ବାକି ଖମ୍ବକୁ ଏଥିପାଇଁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ, ସେ 'ଖମ୍‌ଖମାଲୋ ଗୀତ'[୧] ଗାଇଥାଏ । 'ମାଇ'ର ଏହି ଗୀତ ଗାଉଥିବା ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ସବୁ ପରସ୍ପର ଖମ୍ବ ଅଦଳବଦଳ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଖମ୍ବ ଅଦଳବଦଳ ସମୟରେ ଯଦି 'ମାଇ' ଛୁଇଁ ଦିଏ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି ଖେଳ ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟାଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକାଳରେ କିଛି ସମବୟସ୍କଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଭିତରୁ କେହି କେହି ତାଙ୍କ ସାଥୀଙ୍କ ସହମତିରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ଖମ୍‌ଖମାଲୋ / ବାଏଗନ୍ ମାଲୋ /ମଝିର ଖମ୍‌କେ ଛାଡ଼ଦେ /ମଝିର ଖମ୍‌କେ ଛାଡ଼ିଦେ/ ବିଲ୍ ବିଲାଲେ / ଆମୁଲ୍ କୁଲେ/ ନନିର ଟୁଁଡ଼େଁ ଭରି ଦେ/ ନନିର ଟୁଁଡ଼େଁ ଭରି ଦେ ।

ଖାଡ଼ିଲମାନି

ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ହିଁ ବ୍ୟବହୃତ କରିଥାନ୍ତି । ଉଭୟେ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟତା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ନାହିଁ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଛୋଟ ଛୋଟ ଖାଡ଼ି (ତିନି ଚାରି ଇଂଚର ସରୁକାଠି) ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତି । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଏ । 'ମାଇ' ପ୍ରଥମେ ଭୂମି ଉପରେ 'ଖାଡ଼ି' ପକାଏ (ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଖାଡ଼ିକୁ ତଳକୁ ପକେଇବାକୁ ପଡ଼େ) । ପରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ 'ମାଇ'ର ଖାଡ଼ିକୁ ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ କରି ଖାଡ଼ି ପକେଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଖାଡ଼ି ପକେଇବା ଆଗରୁ 'ମାଇ'କୁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ପଚାରିଥାଏ 'କେଡ଼େ ଖାଡ଼ି' ? 'ମାଇ' ଯଦି ଗୋଟିଏ ଖାଡ଼ି କହିବ 'ମାଇ'ର ଖାଡ଼ି ଓ ନିଜର ଖାଡ଼ି ଭିତରେ ଗୋଟିଏ ଖାଡ଼ି ମାପର ଦୂରତା ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଯଦି ଗୋଟିଏ ଖାଡ଼ିରୁ ବେଶୀ ହେଲା ତେବେ 'ମାଇ'କୁ ଖେଳାଳୀ ଖାଡ଼ି ଦେବ । ଅର୍ଥାତ ଗୋଟିଏ ଖାଡ଼ି ବେଶୀ ହେଲେ ଗୋଟିଏ ଖାଡ଼ି, ଦୁଇଟି ଖାଡ଼ି ବେଶୀ ହେଲେ ଦୁଇଟି ଖାଡ଼ି ଦେବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଯଦି 'ମାଇ' କହିଥିବା ଖାଡ଼ି ପୂରଣ ହୋଇପାରେନାହିଁ ତେବେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକର 'ଦାଁ' ଯାଏ ଓ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଖାଡ଼ି ପକେଇବାର ସୁଯୋଗ ମିଳେ । ଶେଷରେ ଯିଏ ବେଶୀ ଖାଡ଼ି ଜିତିଥାଏ ସିଏ ବିଜୟ

ଲାଭ କରେ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ । ତେବେ ଏହା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ ।

ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ କୌଣସି ନୀତି ନିୟମଗତ ବାଧା ନଥିବାରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଖୁବ୍ କମ୍ ଦେଖିବାକୁ ମିଳଂତି । ତେବେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷଣ ହେଉଥିବାରୁ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଖୁଦ୍‌ଡ଼େଗାନି

'ଖୁଦ୍‌ଡ଼େଗାନି' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ବର୍ଷାଋତୁ ପରେପରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସାଧାରଣତଃ ବାଲିଗଦାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ତେବେ ଧୂଳିକୁ ଗଦା କରି ମଧ୍ୟ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହୋଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନ ସମୟକୁ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହୋଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନ ସମୟକୁ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ସମୟ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଧୂଳି ବା ବାଲି ଗଦା ଯାହାକୁ 'ଖୁଦ୍' କୁହାଯାଇଥାଏ ; ସେହିଠାରୁ କିଛି ଦୂରରେ ଏକ ସରଳରେଖା ଟଣାଯାଇଥାଏ । ଏହା ସରିଗାର ଭାବରେ ପରିଚିତ । ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀମାନେ ଜଣ ଜଣ ହୋଇ ସରିଗାର ଠାରୁ ଦୌଡ଼ି ଆସି 'ବାଲିଗଦା' ବା 'ଧୂଳିଗଦା'କୁ ମାଡ଼ି ଆଗକୁ ଡ଼େଇଁଥାନ୍ତି । ଯଦି ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥାଏ ତେବେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ବେଶୀ ଦୂର ଡ଼େଇଁପାରେ ନାହିଁ ସେ ବେଶୀ ଦୂର ଡ଼େଇଁଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ 'ଖୁଦ୍'ଯାଏଁ ପିଠିରେ ବୋହିକି ଆଣିଥାଏ ।

ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିଲେ ଯେଉଁଦଳର ପିଲା ସବୁଠୁ କମ୍ ଦୂରତା ଡ଼େଇଁଥାଏ ସେହି ଦଳର ଖେଳାଳୀ 'ଖୁଦ୍' ଠାରୁ ଦୁଇ ଆଂଗୁଳି ଛାଡ଼ି ଦଶଟି ବୃତ୍ତାକାର ଚିହ୍ନ ପଛକୁ ପଛ ଅଙ୍କନ କରିଚାଲେ । ଦଶଟି ବୃତ୍ତ ଟଣା ସରୁ ସରୁ ହିଁ ହାରିଥିବା ଦଳର ଖେଳାଳୀ ସବୁ ଜିତିଥିବା ଦଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଦୌଡ଼େଇ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ବିଜିତ ଦଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପରାଜିତ ଦଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଯେଉଁଠି ଛୁଇଁବ ସେଇଠୁ 'ଖୁଦ୍' ଯାଏଁ ତାକୁ ବୋହିକି ଆଣିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କିଛି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ଯେଉଁମାନେ କି ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ସମୟରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡା ଅଞ୍ଚଳ ଭେଦରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ପାହାଡି ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଶିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଖୁନ୍ତା

'ଖୁନ୍ତା' ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁରେ ପରିବେଷଣ କରାଇଥାଏ । ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଂଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । କେବଳ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ବର୍ଷାଛାଡ଼ି ଗଲାପରେ ସନ୍ତସନ୍ତିଆ ବା ଓଦାଭୂମିରେ ଏହା ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ ସେମିତି କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ 'ଖୁନ୍ତା'[୧] ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ପ୍ରଥମେ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ମାଟିରେ ପଶି ରହବା ପରି 'ଖୁନ୍ତା' ମାରିଥାଏ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହି 'ଖୁନ୍ତା'କୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରି ନିଜ 'ଖୁନ୍ତା' ମାରିଥାଏ ଯେମିତି ପୂର୍ବୋକ୍ତ ଖେଳାଳୀର 'ଖୁନ୍ତା'କୁ ପକେଇଦେଇ ନିଜ ଖୁନ୍ତା ମାଟିରେ ପଶିଯିବ । ପୂର୍ବୋକ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ 'ଖୁନ୍ତା'କୁ ପକେଇ ଦେଇପାରିଲେ ସେହି 'ଖୁନ୍ତା' ଯିଏ ପକେଇଥିବ ତାହାର ହୋଇଯାଏ । ପୁଣି ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀକୁ ଖୁନ୍ତା ବାହାର କରି ମାରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଯଦି ଖୁନ୍ତା ମାରିଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଖୁନ୍ତା ମାଟିରେ ପଶି ନରହେ ତେବେ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହାର ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ । ଏମିତି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଯାହାର 'ଖୁନ୍ତା' ସରିଯାଏ ତାକୁ 'ନାଡ୍ଡୁ ହେଲା' (ନଣ୍ଡା ହେଲା) କୁହାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କାଳରେ ପ୍ରାୟ ଜଣେ ଦୁଇଜଣ ସମବୟସ୍କଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ମଧ୍ୟ ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପ୍ରାୟ ସାତ ଆଠ ଇଞ୍ଚର ଏକ ବାଡ଼ି ଯାହାର ଅଗ୍ରଭାଗ ଗୋଜିଆ ହୋଇଥାଏ । 'ଖୁନ୍ତା' ମାରିବା ବେଳେ ଏହି ଅଗ୍ରଭାଗ ଯେମିତି ମାଟିରେ ପଶିରହିବ ସେଥିପ୍ରତି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଦୃଷ୍ଟି ଦେବାକୁ ପଡ଼େ ।

ଖୁଟିଘିଚା

'ଖୁଟିଘିଚା'[୧] ଏକ କସରତ ଧର୍ମୀ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ତରୁଣ, ଯୁବକ, ତଥା ବୟସ୍କମାନେ ମଧ ଅଂଶଗ୍ରହଣକରିବା ଦେଖାଯାଏ । ବର୍ଷାଋତୁ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ଯେକୌଣସି ଋତୁର ଅବସର ସମୟ ତଥା ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁର ଜହ୍ନରାତିରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ଶକ୍ତ ଲମ୍ବାବାଡ଼ି (ଠେଙ୍ଗା) କିମ୍ବା ଲାଠିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ପ୍ରଥମେ ଜଣେ ବଳୁଆ ଯୁବକ ଦୁଇ ଗୋଡ଼କୁ ସିଧା ପ୍ରସାରଣ କରି ବସିଯାଏ ଓ ଦଣ୍ଡଟିକୁ ଦୁଇ ମୁଣ୍ଡରେ ଧରି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଆହ୍ୱାନ କରେ । ଏହି ଖେଳରେ ସାଧାରଣତଃ ଦୁଇଜଣଙ୍କର ବଳ କଷାକଷି ହୋଇଥାଏ । ନିଜକୁ ସମସ୍କନ୍ଧ ତଥା ବଳୁଆ ଭାବୁଥିବା

ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଏହି ଆହ୍ୱାନକୁ ଗ୍ରହଣ କରେ । ତାକୁ ଆହ୍ୱାନ କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ ଦୁଇ ଗୋଡ଼କୁ ସିଧା କରି ପାଦକୁ ପାଦ ମିଶାଇ ବସିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏବଂ ଦୁଇଜଣକୁ ଏକାଠି ବାଡ଼ିଟିକୁ ଧରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଯିଏ ଆର ଜଣକୁ ଟାଣି ଉଠେଇ ନେବାରେ ସଫଳ ହୁଏ ସିଏ ବିଜୟ ଲାଭକରେ । ଏହି ବିଜିତ ଖେଳାଳୀ ପୁଣି ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଆହ୍ୱାନ କରିଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଯେତେ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି ସେତେ ଅଧିକ ସମୟ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ ।

'ଖୁଟିଘିଚା' ଉଭୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବଳକଷା

ଦର୍ଶକମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବହୁ ସଂଖ୍ୟାରେ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଉଭୟେ ସ୍ତ୍ରୀ, ପୁରୁଷ, ବାଳକବାଳିକା ସମସ୍ତେ ଏହି ଖେଳର ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ଏହି ଦର୍ଶକମାନେ ତାଳି ମାରି, ତଥା ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନକାରୀ ବାକ୍ୟ ଓ ବ୍ୟଂଜନା ସହ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ନୂଆଁଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ପର୍ବପର୍ବାଣୀରେ, ଧାନ ଅମଳ ସମୟରେ ଖଳାରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ।

ଗର୍‌ରାମାଡ଼୍

'ଗର୍‌ରାମାଡ଼୍'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ପାଂଚରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଭାବରେ ଏକ ବୃତ୍ତାକାର ଅଂକନ କରାଯାଏ । ଏହି ବୃତ୍ତାକାର ଭିତରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇହାତ ଛାତିରେ ଛନ୍ଦି ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇପାରନ୍ତି ନାହିଁ ତାକୁ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯିବାକୁ ପଡ଼େ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ଏକ ଗୋଡ଼ରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ପରସ୍ପରକୁ ଠେଲି ବୃତ୍ତାକାରରୁ ବାହାରକୁ ବାହାର କରିଦେବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ବୃତ୍ତାକାର ଭିତରେ ଏକ ଗୋଡ଼ିଆ ହୋଇ ରହିଥାନ୍ତି ତାଙ୍କର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା କୌତୁହଳପ୍ରଦ ହୋଇଥିବାରୁ ପରିବେଷଣ

କାଳରେ ବହୁସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରଦର୍ଶନ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।
୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'କୁକ୍‌ରା ମାଡ', 'ଏକେନ୍‌ଗୋଡ଼ି' ଭାବରେ ମଧ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହାକୁ 'କୁକୁଡ଼ା ଲଢ଼େଇ'ର ଏକ ଅନୁକରଣ ମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ଗଉର୍ ବାଡ଼ି

'ବାଡ଼ିଖେଲ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଗଉର୍ ବାଡ଼ି' ବା 'ବନାବାଡ଼ି' ନୃତ୍ୟ ପରିବେଷଣ ଅବସରରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ବନାବାଡ଼ି ନୃତ୍ୟ ମଗ୍‌ଧା ଗଉଡ଼ମାନଙ୍କ ଇଷ୍ଟଦେବୀ 'କିରୀକାଛେନ୍' ଓ 'ରନ୍‌କାଛେନ୍'ଙ୍କ ପୂଜା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଏକ ବିଶେଷନୃତ୍ୟ । ଧାନକଟା ସରିଯିବା ପରେ ପରେ କାର୍ତ୍ତିକ ଶୁକ୍ଳପକ୍ଷ ଦଶମୀ ଦିନକୁ ମଗ୍‌ଧା ଗଉଡ଼ମାନେ ଦେବୀଙ୍କ ଠାରୁ ବାଡ଼ି, ଘୁଙ୍ଗୁର, ତାଳ, କୁଣ୍ଡି, ବର୍ଚ୍ଛା ବାହାର କରି ନୃତ୍ୟ ଅଭିଯାନ ଆରମ୍ଭ କରି ମାଘ ଶୁକ୍ଳ ଦଶମୀ ଦିନରେ ଦେବୀଙ୍କ ଠାରେ ସମସ୍ତ ଅଳଙ୍କରଣ ସମର୍ପଣ କରି ଏହାର ସମାପନ କରିଥାନ୍ତି ।

ଗୋଟିଏ ଗାଁର 'ଗଉର ବାଡ଼ି' ନାଚ ଦଳ ନିଜ ଗ୍ରାମରୁ ବାହାରି ତାଙ୍କ ପାଲି ଗ୍ରାମମାନଙ୍କରେ ଏହି ନୃତ୍ୟ ଅଭିଯାନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଗଉଡ଼ମାନେ ବସତି କରିଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗ୍ରାମରେ ଏହି ନୃତ୍ୟ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପାଲିଗ୍ରାମମାନଙ୍କରେ ନୃତ୍ୟ ଦଳ ପହଁଚିଲା ପରେ ସଂପୃକ୍ତ ଗ୍ରାମର ଗଉଡ଼ମାନଙ୍କର ମୁଖିଆ ନୃତ୍ୟ ଦଳକୁ ପାଣିଢାଳ ଧରି ଆମନ୍ତ୍ରଣ କରିଥାଏ ଏବଂ ଏମାନଙ୍କୁ ଅତିଥି ଭାବରେ ଚର୍ଚ୍ଚା କରାଯାଏ । ସଂଧ୍ୟାରେ ଏହି ନୃତ୍ୟ ଦଳ, ଓ ସଂପୃକ୍ତ ଗ୍ରାମର ଗଉଡ଼ ଯୁବକମାନଙ୍କ ମଧରେ 'ବାଡ଼ିମରା ବା ବାଡି ଖେଳ' ହୋଇଥାଏ । ଦୁଇଜଣ, ଚାରିଜଣ, ଆଠଜଣ ହୋଇ 'ବାଡ଼ିମରା ଖେଳ' ଖେଳିଥାନ୍ତି । ଗୋଟିଏ ଦଳ ଅନ୍ୟଦଳକୁ ଆକ୍ରମଣକାରୀ ଭାବରେ ପ୍ରତିରୋଧ କରିବା ସହିତ ଠେଙ୍ଗା ସାହାଯ୍ୟରେ ଭୂଇଁ ଉପରେ ଗଡ଼ିଘାଲି ହୋଇ, ବାହୁରେ, ଜଂଘରେ ହାତପିଟି ନିଶମୋଡି ସତର୍କତାର ସହିତ ପ୍ରତିରୋଧ

କରିଥାଂତି । ଏହା ଦେଖିବାକୁ ଚିତାକର୍ଷକ ହୋଇଥାଏ । ଏହା ଏକ ଜାତିଭିତ୍ତିକ ପରିବେଷଣ ହୋଇଥିବାରୁ ଏଥିରେ କେବଳ ଗଉଡମାନେ ତଥା ସ୍ୱ-ଗୋଷ୍ଠୀ ସଦସ୍ୟ ହିଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାଆନ୍ତି । ତେବେ, ସ୍ୱ-ଗୋଷ୍ଠୀ ଭିନ୍ନ ଅନ୍ୟ ଗୋଷ୍ଠୀର ସଦସ୍ୟମାନେ ମଧ୍ୟ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିଥାଆନ୍ତି ।

୧ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଗଉଡ଼ମାନେ 'ନନ୍ଦ', 'ଲରିଆ', 'ଝରିଆ' ବା 'କୋଶଲିଆ' ଏହିପରି ତିନିଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ ।

ଗଣ୍ଠିଗଣନା

ଖଡ଼ିଆ ଆଦିବାସୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବିବାହ ଉତ୍ସବ ସମୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ସ୍ତ୍ରୀ ପୁରୁଷ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ବିବାହ ଉତ୍ସବ ଅନୁଷ୍ଠାନ ବା 'ମଡ଼ୋଶାଳ'ରେ ଏହା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । 'ସମୁଦି ଭେଟ୍‌ଘାଟ୍' ସରିବା ପରେ ଉପସ୍ଥିତ ଯୁବକ, ଯୁବତୀ, ବୃଦ୍ଧବୃଦ୍ଧା, ପୌଢ, ପୌଢା, ମଧ୍ୟବୟସ୍କା ସମସ୍ତଙ୍କୁ ନେଇ ଗ୍ରାମର ଜଣେ ସିଆନ୍ ଲୋକ (ବୟସ୍କ ବ୍ୟକ୍ତି) ଏହି 'ଗଣ୍ଠି ଗଣନା' କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ସିଆନ୍ ନଅଟି ଗଣ୍ଠିଥିବା ଏକ ବାଉଁଶ ବାଡ଼ିକୁ ଆଣି ଏହି ଗଣ୍ଠିଗୁଡ଼ିକର ନାମ[୧] ଉଭୟ ବରପକ୍ଷ ଓ କନ୍ୟାପକ୍ଷଙ୍କୁ ପଚାରିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁପକ୍ଷ ନଅଟି ଯାକ ଗଣ୍ଠିରୁ ସଠିକ ନାମପ୍ରକାଶ କରିଥାଏ ତାଙ୍କର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଗଣ୍ଠି ଗଣନାରେ ବରପକ୍ଷ ଓ କନ୍ୟପକ୍ଷର ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଜଣ ଜଣ କରି ପଚାରାଯାଏ, ଯିଏ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଉତ୍ତର କହିନପାରେ ସିଏ ଜୋରିମାନା ଦେଇଥାଏ । ଏହି ଅର୍ଥକୁ ଶେଷରେ ଭୋଜିକରି ଖିଆଯାଏ ।

ବିବାହ ଉତ୍ସବରେ ଉପସ୍ଥିତ ଅନେକ ଏହି 'ଗଣ୍ଠିଗଣନା'ରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ଏହି ନଅଟି ଗଣ୍ଠି ଖଡ଼ିଆ ଆଦିବାସୀଙ୍କର ନଅଟି ଗୋତ୍ରକୁ ସୂଚିତ କରିଥାଏ । ଖଡ଼ିଆଙ୍କର ନଅଟି ଗୋତ୍ର ହେଉଛି - ସୋରେଙ୍ଗ୍ (ପଥର), କେର୍‌କେଟା (ଏକପ୍ରକାର ଚଢ଼େଇର ନାଁ), ଡୁଂଗ୍‌ଡୁଂଗ୍ (ଏକ ପ୍ରକାର ମାଛ), କୁଲ୍ଲୁ (କଇଁଛ), ବାବ(ଧାନ), ବିଲୁଙ୍ଗ୍(ଲୁଣ), ଟେଟୋ (ଏକପ୍ରକାର ଚଢ଼େଇର ନାଁ), ଟପୋ (ସବୁଠୁ ସାନ ଚଢ଼େଇ), ଓ କିଡ଼ୋଓ (ବାଘ) ।

ଗାଁ ବସେନ୍

'ଗାଁ ବସେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଛଅରୁ ଚଉଦ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ

କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟ କିମ୍ବା ରାତ୍ରିଭୋଜନ ପରେପରେ ଜହ୍ନ ଆଲୁଅରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିଲେ ମଧ ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ଏହି ଖେଳ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ ଓ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରେ ସମାନ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଆଖିବନ୍ଦ କରିଥାଏ ଦୁଇ ହାତରେ, ଆଉ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ତାଙ୍କୁ କାନରେ, ନାକରେ, କିମ୍ବା ଦେହର କୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ସ୍ପର୍ଶ କରି ଚାଲିଯାଏ । ଆଖି ବନ୍ଦ କରିଥିବା ଖେଳାଳୀ ଯଦି ତାକୁ ଚିହ୍ନି ଦେଇପାରିଲା ତେବେ ସେ ସ୍ପର୍ଶ କରିଥିବା ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳରେ ଅର୍ଥାତ୍ ଆଖିବନ୍ଦ କରିଥିବା ଖେଳାଳୀ ଯେଉଁ ଦଳର ସେହି ଦଳରେ ସାମିଲ ହୋଇଥାଏ । ଯଦି ଚିହ୍ନିପାରିଲା ନାହିଁ ତେବେ ନିଜେ ଆଖିବନ୍ଦ କରିଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦଳରେ ସାମିଲ ହୋଇଯାଏ ।

ଗାଁ ବସେନ ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ଦଳରେ ସାମଲ ହୋଇଗଲେ ସେହି ଦଳ ପରାଜିତ ହେବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିସମାପ୍ତି ହୁଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ତଥା ବୟସ୍କା ଦର୍ଶକମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । କିଛି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କଲେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।

ଗୁଇଁଟା

'ଗୁଇଁଟା' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଗ୍ରାମ ବର୍ହିସ୍ଥ କୌଣସି ଏକ ବୃକ୍ଷକୁ ଏହାର କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ।[९] କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଏକ ଗୋଲାକାର ପଥର (ଗୁଇଟା)କୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି । ସାତ, ଆଠରୁ ଚଉଦ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅ ପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀଭାବେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ଦିବସର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଏ । ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ନିଜ ନିଜ 'ଗୁଇଁଟା' ଦ୍ୱାରା ବୃକ୍ଷର କୌଣସି ଅଂଶକୁ ଯାହା ସମସ୍ତଙ୍କ ସହମତିରେ ସ୍ଥିର କରାଯାଇଥାଏ, ଲକ୍ଷ୍ୟ କରି ମାରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରତି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଥରେ ଥରେ 'ଗୁଇଁଟା' ମାରିବା ଭିତରେ କୌଣସି ଖେଳାଳୀର ଗୁଇଁଟା ଲକ୍ଷ୍ୟସ୍ଥଳରେ ବାଜିଥାଏ କିମ୍ବା ନବାଜିବାର ସଂଭାବନା ମଧ ଥାଏ । ଶେଷରେ କାହାର କେତୋଟି 'ଗୁଇଁଟା' ବାଜିଛି ହିସାବ କରାଯାଏ । ଯାହାର 'ଗୁଇଁଟା' ସର୍ବାଧିକ ହୋଇଥାଏ ସେ ବିଜୟ ଲାଭ କରେ ।

ଗ୍ରାମ୍ୟ ବାହ୍ୟସ୍ଥ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବାରୁ କ୍ୱଚିତ୍ ଦର୍ଶକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାନ୍ତି । କଳାହାଣ୍ଡି, ବଲାଂଗିର, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ର ପାର୍ବତ୍ୟାଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବହୁଳ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

୧. ଆମ୍ବ, ବେଲ, ବରକୋଳି, ପିଜୁଳି ପ୍ରଭୃତିକୁ ଟେକା ମାରି ତଳେ ପକେଇବା ଅବସରରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ପରସ୍ପରଙ୍କ ଲକ୍ଷ୍ୟବିଦ୍ଧ କରିବାର ଦକ୍ଷତାକୁ ପରୀକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବିଶେଷତଃ ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି ।

ଗୁଡୁ

'ଗୁଡୁ'[୧] ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାତ ବର୍ଷରୁ ଚଉଦ ବର୍ଷ, ଏପରିକି ବୟସ୍କ ପୁରୁଷମାନେ ମଧ୍ୟ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ କିମ୍ବା ଗ୍ରାମ ନିକଟସ୍ଥ ପଡ଼ିଆରେ ଅପରାହ୍ନ ସମୟରେ ଦୁଇଦଳ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜନ କରାଯାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଭାବରେ ଏକ ବଡ଼ ଆୟତାକାର କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଦୁଇଦଳ ନିମନ୍ତେ ସମାନ ନାମକ ଦୁଇ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରିଥାନ୍ତି । ପରସ୍ପର ସହମତିରେ ପ୍ରଥମେ ଯେଉଁ ଦଳ କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ କରିଥାନ୍ତି ସେହି ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ "ଛେଲେମାରେ ଗୁଡୁ...ଗୁଡୁ...ଗୁଡୁ..." ରା' ଧରି ବିପକ୍ଷ ଦଳର ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁ ଫେରି ଆସିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । ରା' ନେଇ ଯାଉଥିବା ବେଳେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁଥାଏ ସେମାନଙ୍କୁ ମଲା ବୋଲି କୁହାଯାଏ । ଅର୍ଥାତ୍ ସାମୟିକ ଭାବେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରୁ ବିରତି ନିଅନ୍ତି । ସଂପୃକ୍ତ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳଳୀ ରା' ନେଇ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ସେତିକି ଖେଳାଳୀକୁ ମାରିପାରିଲେ ଏମାନଙ୍କୁ ପୁଣିଥରେ ଖେଳରେ ହେବାକୁ ସାମିଲ ସୁଯୋଗ ମିଳେ । ରା' ନେଇ ଯାଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ପରିସର ଭିତରେ ଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ରା' ଛିଂଡ଼ିଗଲେ କିମ୍ବା ତା'କୁ ସେଇ ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନେ ଧରି ଅଟକେଇ ନେଲେ ସେ ମରିଯାଏ । ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳ ରା' ନେଲା ପରେ ଅନ୍ୟ ଦଳ ରା' ନେଇ ଖେଳିଥାନ୍ତି । ଶେଷରେ ଯଦି କୌଣସି ଦଳ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀକୁ ମାରିଦେଇ ପାରନ୍ତି ତେବେ ତାଙ୍କର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ । ପ୍ରାୟ ସବୁ ବୟସର ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିଥାନ୍ତି । ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ନିଜ ଯୋଡ଼ି ନେଇ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଦେଖାଯାଏ ନାହିଁ । 'ସରିଗୁଡୁ'[୨] ଗୋଟିଏ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ତାହାର ସମକକ୍ଷ ଜଣେ ଖେଳାଳୀର ନାଁ ଧରି ଡ଼ାକିଥାଏ । ଏବଂ 'ରା' ଧରି ଗୁଡୁ ଦେବାକୁ ଗଲାବେଳେ ଯାହା ନାଁ ଧରି ଡ଼ାକିଥିବ ତାହାକୁ ହିଁ ଛୁଇଁ ମାରି ଆସିବାକୁ

ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । ଯଦି 'ରା' ନେଇ ଆସିଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ ଏହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅଟକେଇ ଦିଏ ତେବେ ସେ ମରିଯାଏ । ଏହିପରି ଥରେ ଗୋଟିଏ ଦଳର ଖେଳାଳୀ 'ରା' ନେଇଗଲେ ଅନ୍ୟ ଦଳର ଖେଳାଳୀ ପୁଣି 'ରା' ନେଇ ଆସିଥାଏ । ତେବେ ଯଦି 'ରା' ନେଇ ଯାଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ଖେଳାଳୀକୁ ମାରିଦେଇ ସଫଳତାର ସହିତ ଫେରିଆସେ ତେବେ ସେଇ ଦଳ ପୁଣିଥରେ 'ରା' ନେବାର ସୁଯୋଗ ପାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଗୋଟିଏ ଦଳର ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ମାରିଦେଇ ପାରିଲେ ତାଙ୍କର ବିଜୟ ହୁଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ସମୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବିଶେଷ ଆୟୋଜନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଉପର୍ଯ୍ୟୁକ୍ତ ଶୈଳୀରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ 'ଧରାନିଗୁଡୁ' ଭାବରେ ପରିଚିତ । ଆଂଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଶୈଳୀ ସହିତ 'ସରିଗୁଡୁ' ଭାବରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ହୋଇଥାଏ ।

୨. ବଲାଙ୍ଗୀର,ସମ୍ବଲପୁର ଜିଲ୍ଲାରେ ସରିଗୁଡୁ ଭାବରେ ପରିଚିତ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ରେଡାଡୁଡୁ ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଗୁପ୍‌ଚି

'ଗୁପ୍‌ଚି' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ହୋଇଥାଏ । ଆଠ ଦଶରୁ ଚଉଦ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ କିମ୍ବା ଗ୍ରାମ ନିକଟସ୍ଥ ପଡ଼ିଆକୁ ଏଥିପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ ସେମିତି କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ଗୁପ୍‌ଚି'[୧] ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି ।

କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପୂର୍ବରୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଗୁପ୍‌ଚିଘର (ତିନି ଚାରି ଫୁଟ ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ର) ତିଆରି କରାଯାଏ । ଏହି ଗୁପ୍‌ଚି ଘର ଠାରୁ ଦଶବାର ଫୁଟ ଦୂରତାରେ ଏକ ସରଳରେଖା ସରିଗାର ଟଣାଯାଇଥାଏ । ଏହି ସରିଗାର ଠାରୁ ଖେଳଳୀମାନେ ଗୁପ୍‌ଚି ମାରିବାକୁ ରାଜି ହୋଇଥାନ୍ତି । ଗୁପ୍‌ଚି ମାରିବାକୁ ରାଜି ହୋଇଥିବା ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବୃତ୍ତାକାର ବା 'ଗୁପ୍‌ଚିଘର୍' ଭିତରେ ପଶି ରହିବା ପରି 'ଗୁପ୍‌ଚି' ମାରିଥାଏ । ଯଦି ପଶି ନରହେ ତେବେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀକୁ ଏଥିପାଇଁ ସୁଯୋଗ ମିଳେ । ଯଦି 'ଗୁପ୍‌ଚି' ମାଟି ଭିତରେ ପଶି ରହେ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପୁଣିଥରେ 'ଗୁପ୍‌ଚି' ମାରିବାର ସୁଯୋଗ ମିଳିଥାଏ । ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ କିଏ କେତେ ଗୁପ୍‌ଚି ମାରିଛନ୍ତି ତାହାର ହିସାବ କରାଯାଏ । ଶେଷରେ ଯେଉଁଦଳ ବେଶୀ 'ଗୁପଚି' ମାରିଥାଏ ତାହାର ବିଜୟ ହୁଏ । ଏହି ବିଜିତ ଦଳ ପରାଜିତ ଦଳକୁ 'ଗୁପ୍‌ଚି' ଦେଇଥାଏ ।

ଯେଉଁଦଳ 'ଗୁପ୍‌ଚି' ଦେଇଥାନ୍ତି ସେହି ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ 'ଗୁପ୍‌ଚି ଘର' ଠାରୁ ଗୁପ୍‌ଚି ମାରିଥାନ୍ତି । ଶେଷରେ 'ଗୁପ୍‌ଚି' ଯେଉଁଠି ପଡ଼େ ସେଇଠୁ ପରାଜିତ ଦଳର ଖେଳାଳୀକୁ ପୁଣି ଗୁପ୍‌ଚି ମାରି ମାରି ଗୁପ୍‌ଚି ଘର ଯାଏଁ ଆଣିବାକୁ ପଡ଼େ । 'ଗୁପ୍‌ଚି' ଆଣି ନପାରିଲେ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ହୁଏ ।

୧. 'ଖୁନ୍‌ତା' ପରି ବାଡ଼ିରେ ତିଆରି ହୋଇଥାଏ । ଏହାର ଅଗ୍ରପାର୍ଶ୍ୱ ଗୋଜିଆ ଥାଏ ଯାହା ମାରିଲା ବେଳେ ମାଟି ଭିତରେ ପଶି ରୁହେ ।

ଗେଡ଼ି

'ଗେଡ଼ି' ବା 'ଘୁଡ଼େଲ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ରଥଯାତ୍ରା ବା ଆଷାଢ଼ ଶୁକ୍ଳପକ୍ଷ ଦ୍ୱିତୀୟା ଦିନଠାରୁ ସପ୍ତପୁରୀ ଅମାବାସ୍ୟା ବା ଭାଦ୍ରବ କୃଷ୍ଣପକ୍ଷ ଅମାବାସ୍ୟା ଯାଏଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ ।[୧] ସାଧାରଣତଃ ସାତରୁ ବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଗେଡ଼ି ନିର୍ମିତ ହୋଇ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗେଡ଼ି ଉପରେ ଚଢ଼ି ଗେଡ଼ି ଚଢ଼ିଥିବା ଆଉ ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ ତଳେ ପକେଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରତିଯୋଗିତା ଭାବରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ପ୍ରତିଯୋଗୀତାରେ ଯେଉଁ ଦଳ ଅନ୍ୟ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀକୁ ତଳେ ପକେଇଦେଇ ପାରେ ସେହି ଦଳ ବିଜୟ ଲାଭ କରେ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟାଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।[୨] ଏହା ଏକ ଯାଦୁକାରୀ ବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭାରସାମ୍ୟ କୌଶଳ ଆଧାରିତ କ୍ରୀଡ଼ା ହୋଇଥିବାରୁ ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକ ଆବାଳବୃଦ୍ଧବନିତା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ସପ୍ତପୁରୀ ଅମାବାସ୍ୟା (ଯାହା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ 'ପୋରା ଉଆଁସ' ଭାବରେ ପରିଚିତ) ଦିନ ଗ୍ରାମ ବାହାରେ ଥିବା କୌଣସି ଏକ ଇଉହୁଂକାରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ଗେଡ଼ିକୁ ଭାଂଗିରୁଜି

ପୋତି ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହାକୁ 'ଡୁକେର୍ ଖେଦା' କୁହଯାଏ । ଡୁକର୍ ହେଉଛନ୍ତି ରୋଗ ବଇରାଗର ଦେବୀ । ଏହି ଦେବୀ ଗାଁରୁ ବାହାରକୁ ଚାଲିଗେଲ ତା ସାଙ୍ଗରେ ଗାଁର ସମସ୍ତ ରୋଗବଇରାଗ ଚାଲିଯାଏ ବୋଲି ଲୋକବିଶ୍ୱାସ ଅଛି । ଖେଳାଳୀମାନେ ଗେଡ଼ି ପୋତିଲାବେଳେ ଗାଇଥାନ୍ତି - "ଯା'ରେ ଡୁକେର୍ ଯା / ଲିଆ ଚନା ଖାଇ ଯା / ବାଟେ ବାଟେ ଯା' / ରୋଗୀ ଯୋଗୀ ଧରି ଯା/ ଫୁଲେ ପାନି ଯା' / ଯା'ରେ ଡୁକେର ଯା'।"

୨. ଗେଡ଼ି ଲଢ଼େଇ କଲାବେଳେ ମଧ ବିଭିନ୍ନ ଏକାପଦୀ ଗୀତର ବ୍ୟବହାର କରାଇଥାଏ "ଏ ଗେଡ଼ି ଗେଡ଼ି ବାମ୍‌ନି ବୁଟା / ଉଷ୍‌ନା ଧାନ୍‌କେ ଚିହ୍‌ରା କୁଟା" ଇତ୍ୟାଦି ।

ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍

'ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା ।[୧] କିଶୋର ତରୁଣମାନଙ୍କଠୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବୟସ୍କ ପୁରୁଷମାନେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଦିନର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇପାରୁଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ ତେବେ ସର୍ବାଧିକ ବାରଜଣ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାଆନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏକ ସରଳ ରେଖାରେ ୧୨ଟି ପୁଂଜି କରି ୧୨ଟି ଲେଖାଏ ଗୋଡ଼ି ତିନିଚାରି ହାତ ଦୂରତାରେ ରଖାଯାଇଥାଏ । ଜଣେ ପରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇପଟେ ଦୁଇଆଣ୍ଠୁ ମଝିରେ ହାତ ପୁରାଇ ବେଂଗ ଡେଇଁଲା ପରି ଡେଇଁ ଡେଇଁ ପ୍ରତିପୁଂଜିରୁ ଗୋଟିଏ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଗୋଡ଼ି ଉଠେଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତି । ଏହି ଗୋଡ଼ି ଗୋଟେଇବାରେ ଥକିଗଲେ କିମ୍ବା ତଳେ ବସି ପଡ଼ିଲେ ସଂପୃକ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦାଁ, ଚାଲିଯାଏ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗୋଡ଼ି ଗୋଟେଇବାକୁ ଆସିଥାନ୍ତି । ଯିଏ ସର୍ବାଧିକ ଗୋଡ଼ି ଗୋଟେଇଥାନ୍ତି ସେଇ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ନାରୀ ପୁରୁଷ ଆବାଳବୃଦ୍ଧ ବନିତା ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା ଦକ୍ଷତାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ରହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା, ପହେଲ ଉଆଁସ ପ୍ରଭୃତି ଅବସରରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ବିଶେଷ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ଭାବରେ ଆୟୋଜିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଘର୍‌ଡ଼ିଆଁନି

'ଘର୍‌ଡ଼ିଆନି'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଂଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଚାରିପାଂଚରୁ ଦଶବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଝିଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା

ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ 'ଖପ୍‌ରି' ଏବଂ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ଏଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରଥମେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଏ (ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ) । ଆଠଟି କୋଠରୀ ଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସରର ଛକ ଘରଟି ହେଉଛି 'ବିଶ୍ରାମ ଘର' ।

ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସରରେ ସର୍ବାଧିକ ପାଂଚଜଣ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିପାରନ୍ତି । ତେବେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ବେଶୀ ହେଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଅର୍ଥାତ୍ କୋଠରୀ ସଂଖ୍ୟା ବର୍ଦ୍ଧିତ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସରରେ ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ଜଣେ ପରେ ଜଣେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରଥମେ 'ସରିଗାର' ଠାରୁ ପ୍ରଥମ ଘର ଉପରେ 'ଖପ୍‌ରି' ଫିଙ୍ଗାଯାଏ । ତା'ପରେ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼କୁ ପଛକୁ ଟେକି ପୁଣି ସେଇ ଖପ୍‌ରିକୁ ଅନ୍ୟ ଗୋଡ଼ରେ ଖସେଇ ଖସେଇ ସବୁ ଘର ବୁଲେଇବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏହି ସମୟରେ 'ଖପରି' ଯେମିତି କୌଣସି କୋଠରୀ ବାହାରକୁ କିମ୍ବା ଦୁଇଟି କୋଠରୀ ମଝିରେ ରହିନଯାଏ ଏଥିପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବାକୁ ପଡ଼େ । ନଚେତ୍ ଖେଳାଳୀ 'ଦାଁ' ହରେଇଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ କେବଳ ବିଶ୍ରାମ ଘରେ ଦୁଇଗୋଡ଼ ରଖି ବିଶ୍ରାମ ନେଇପାରନ୍ତି । ତା'ପରେ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ ପାପୁଲିରେ 'ଖପରି' ରଖି ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ସବୁ ଘର ଡ଼େଇଁ ଡ଼େଇଁ ବୁଲିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ହାତ ମୁଠାରେ, କହୁଣୀରେ, ହାତଗଣ୍ଠି ଉପରେ, ମୁଣ୍ଡ ଉପରେ ଖପରି ରଖି ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ଡ଼େଇଁ ଡ଼େଇଁ ପୂର୍ବପରି ସବୁଘର ବୁଲିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏସବୁ ସରିବା ପରେ ଗୋଡ଼ର ଦୁଇ ଆଙ୍ଗୁଠି ସନ୍ଧିରେ ଖପରି ଜାକି ସବୁଘର ବୁଲିବାକୁ ହୁଏ । ଶେଷରେ ଦୁଇ ଆଖିବନ୍ଦ କରି ଉପରମୁହାଁ ହୋଇ ମଲିକି... ମଲିକି... କହି ସବୁଘର ଡ଼େଇଁବାକୁ ପଡ଼େ ଓ ସବା ଶେଷରେ ଘର କିଣାଯାଏ । ଦୁଇ ଆଖି ବନ୍ଦ କରି ଡ଼େଇଁଲା ବେଳେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଘରେ ପାଦ ନରଖି ଦୁଇଘରର ସୀମାରେ ପାଦ ରଖିଲେ ଖେଳାଳୀକୁ ମରିବାକୁ ହୁଏ । ପୁଣି ଖପରିକୁ ଘର ବାହାରକୁ ଫିଙ୍ଗି 'ପାଟଘର'କୁ ଯାଇ ସେହି ଖପରି ଉପରେ ଡ଼େଇଁବାକୁ ପଡ଼େ । ଖପରି ଉପରକୁ ଡ଼େଇଁବା ପୂର୍ବରୁ 'ମଡ଼ା କି ଛଡ଼ା' ବୋଲି ପଚାରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । 'ମଡ଼ା' କହିଲେ ଖପରି ମାଡ଼ିବାକୁ ହୋଇଥାଏ ଓ 'ଛଡ଼ା' କହିଲେ ଡ଼େଇଁଲା ବେଳେ 'ଖପରି' ମାଡ଼ିବାକୁ ପଡ଼ିନଥାଏ । ଏହି ନିୟମରେ ବ୍ୟତିକ୍ରମ ହେଲେ ମଧ୍ୟ 'ଦାଁ' ଯାଇଥାଏ । ତା'ପରେ ପୁଣି 'ଖପରି' ଫିଙ୍ଗି 'ବସା କି ଉଠା' ପଚରାଯାଏ । ବସା କହିଲେ ଖପରି ଉପରେ ଡ଼େଇଁ ବସିବାକୁ ପଡ଼େ, ଓ ଉଠା କହିଲେ ଖପରି ଉପରେ ଡ଼େଇଁ

ଠିଆ ହେବାକୁ ହୁଏ । ଶେଷରେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ବା ଘର ଗୁଡ଼ିକୁ ପଛ କରି ସେଇ ଖପରିକୁ ଘର ଉପରକୁ ଫିଙ୍ଗିବାକୁ ପଡ଼େ ଯେଉଁ ଘର ଉପରେ ପଡ଼େ ସେଇ ଘରକୁ ଖେଳାଳୀ ଛକି ଚିହ୍ନ ଦେଇ କିଣିନିଏ । ଏହିପରି ଭାବରେ ସବୁଘର କିଣା ସରିଲେ ଖେଳ ସରିଯାଏ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ବେଶୀ ଘର କିଣିଥାଏ ତା'ର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କିଣିଥିବା ଘରକୁ ଆଉ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କିଣିପାରେ ନାହିଁ । କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀର ପୂର୍ବ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଖେଳ ବାକିଥିଲେ ଏହି ଘରକୁ ନମାଡ଼ିକି ଡ଼େଇଁବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଦୁଇରୁ ତିନିଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ବେଶୀ ଘର କିଣିଥାଏ ତାଙ୍କର ବିଜୟ ହୁଏ ।

ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସମବୟସ୍କ ତଥା ଅନ୍ୟ ଛୋଟ ଛୋଟ ପୁଅପିଲା ଝିଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କାଳରେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । କିଛି ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଘର୍‌ଡ଼େଗେନ୍', 'ଗୁରୁ', 'ତିତି', 'ଖପ୍‌ରି' ପ୍ରଭୃତିରେ ନାମରେ ପରିଚିତ ତଥା ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଘାଚା

'ଘାଚା' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ପାଂଚ ବର୍ଷରୁ ବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ଏଥିପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ବିଶେଷତଃ ଅପରାହ୍ନ ସମୟରେ ଦୁଇଜଣ କିମ୍ବା ଦୁଇଦଳ ମଧରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରତିଦଳରେ ତିନିରୁ ଦୁଇଜଣ କିମ୍ବା ଦୁଇ ଦଳ ମଧରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରତିଦଳରେ ତିନିରୁ ପାଂଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ 'ପତି' (ମାଚିସ୍ ଡ଼ବାର ଖୋଳ) ଓ 'ଘାଚା' (ଚକ୍ରାକାର ପଥର ବା ଖପରି') ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ ।

ପ୍ରଥମେ ଗୋଟିଏ ମିଟର ବ୍ୟାସାର୍ଦ୍ଧର ଏକ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରାଯାଇ ଏହାର ତିନିମିଟର ଦୂରତାରେ ସରିଗାର ଟଣାଯାଇଥାଏ । ଏହି ସରିଗାର ଠାରୁ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ 'ପତି' 'ପତିଘର'କୁ ଫିଙ୍ଗିଥାନ୍ତି । 'ପତିଘର' ବାହାରେ ଯାହାର 'ପତି' ପଡ଼େ ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯିବାକୁ ପଡ଼େ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପତି 'ପତିଗାର' ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ହୋଇଥାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପ୍ରଥମେ ପତି ମାରିବାର ସୁଯୋଗ ମିଳେ । ଏହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତଙ୍କ ପତିକୁ ଉଠେଇ ଆଣି ନଖରେ କ୍ୟାରମ୍ ମାରିବା ପରି ମାରିଥାଏ ଯେମିତି ଆଉ ଗୋଟିଏ ପତି ସାଂଗରେ ତାହା ପାଖାପାଖି ହୋଇରହିବ । ତା'ପରେ ପତି

ମାରୁଥିବା ଖେଳାଳୀଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ, "କେନପତି (କେଉଁ ପତି ମାରିବି) ?" ବୋଲି ପଚାରିଥାଏ । ଯେଉଁ ପତି ଚିହ୍ନଟ ହୁଏ ତାକୁ ଛାଡ଼ି ଦେଇ ଅନ୍ୟଟିକୁ ମାରିବାକୁ ପଡ଼େ ବା ସୁବିଧା ଅନୁସାରେ ଯୋଡ଼ି ମାରୁଚି ବୋଲି ଯୋଡ଼ିଏ ପତିକୁ ମାରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଯଦି ପତିକୁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ବୃତ୍ତାକାର ବାହାରକୁ ନେଇପାରିବେ ତେବେ ପତିଘରର ସମସ୍ତ ପତି ତାହାର ହୋଇଯାଏ । ଗୋଟିଏ ପତି ମାରିଥିଲେ ଗୋଟିଏ ପତି, ଯୋଡ଼ିଏ ପତି ମାରିଥିଲେ ଯୋଡ଼ିଏ ପତି ଜୋରିମାନା ଦିଆଯାଏ । ଜୋରିମାନା ଦେଲା ପରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଯାହାର ପତି ମାରିବାକୁ ଥିବା ପୂର୍ବ ଖେଳାଳୀଙ୍କର ପତି ମାରିବ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଠାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟାଯାଏ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ସର୍ବାଧିକ ପତି ଜିତିଥାଏ ତାଙ୍କର ବିଜୟ ହୁଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପତି ସରିଗଲେ ଅନ୍ୟ ଜଣକଠୁ ଉଧାର ମାଗି ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସମ୍ପ୍ରତି ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମାଚିସ୍ ଖୋଳ ବଦଳରେ, ସିଗ୍ରେଟ ଡବାର ଖୋଳ, ଓ ଥଣ୍ଡାପାନୀୟର ଠିପିକୁ ପତି ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖାଯାଉଛି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅନେକ ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ଯେଉଁମାନଙ୍କ ପାଖରେ ପତି ଥାଏ ସେମାନେ ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କଲେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ସାମିଲ ମଧ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏପରିକି ସାଥୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କଠୁ ପତି ଉଧାର ମାଗି ମଧ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଘାସ୍-କି-ପଦା

'ଘାସ୍-କି-ପଦା' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହା ସାଧାରଣତଃ ଅପରାହ୍ନ ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଚାରିରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଚେକା ଚେକା ଘାସ (gross-patch) ଥିବା ଏକ ପଡ଼ିଆକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ପୂର୍ବରୁ ପାରଂପରିକ ଶୈଳୀରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରାଯାଏ । ପଡ଼ିଆର ମଝିସ୍ଥାନରେ ଏକ ବଡ଼ ବୃତ୍ତାକାର ଅଂକନ କରାଯାଇ ତା'ଭିତରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଏପଟ ସେପଟ ଘୁରିବୁଲିବାକୁ ପଡ଼େ । 'ମାଇ' ଏହି ସମୟରେ ଘାସ୍-କି-ପଦା, ଘାସ୍-କି-ପଦା କହି ଚାଲିଥାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଚାଲିଥିବା ଭିତରେ 'ମାଇ' ହଠାତ୍ ରହିଯାଏ, ଓ ବୃତ୍ତାକାର ଭିତରେ ଘୁରିବୁଲୁଥିବା ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ମଧ ଅଟକିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । 'ମାଇ' ଯଦି 'ଘାସ୍' କହି ଅଟକି ଯାଇଥାଏ , ତେବେ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ

ମଧ ଘାସକୁ ମାଡ଼ି ଠିଆ ହେବାକୁ ପଡ଼େ ନହେଲେ ଏହି ସମୟରେ 'ମାଇ' ଛୁଇଁ ଦେଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ହୁଏ । ପୁଣିଥରେ ପୂର୍ବପରି ଖେଳ ଚାଲେ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ସମବୟସ୍କମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ନଥିବାରୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଏମାନଙ୍କୁ ପ୍ରାୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ନାହିଁ । ବେଳେବେଳେ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ସମ୍ବଲପୁର, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଲେଧାବାଡ଼ି' ନାମରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବାର ଦେଖାଯାଏ ।

ଚିହିରା କୁଟା

'ଚିହିରା କୁଟା'[୧] ଏକ ପ୍ରତିଯୋଗୀତାମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଶାରିରୀକ ଶକ୍ତି ପ୍ରଦର୍ଶନର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଞ୍ଚରୁ ଆଠ ଦଶବର୍ଷ ବୟସ୍କ କେବଳ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରଥମେ 'ମାଇ' ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବେ ତିନି ଚାରି ହାତର ଏକ ବଳୀ ଖୁଟାକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତି । ଏହା 'ପାହାରୁନ୍'[୨] ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ବଳୀଖୁଟା ପଶିବା ପରି ଏକ ଗାତ ଖୋଳାଯାଇଥାଏ ଓ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ସେହି ଗାତରେ 'ପାହାରୁନ୍'ରେ ଧାନ କୁଟିବା, ଚୁଡ଼ା କୁଟିବା ପରି କୁଟିଥାଏ । ଅନ୍ୟମାନେ ଧାନ ବା ଚୁଡା କୁଟିଲାବେଳେ ଯେମିତି ହାତରେ ସଅରେଇବାକୁ ହୁଏ ସେହିପରି ସଅରେଇ ଥାଆନ୍ତି । 'ମାଇ'ର ଏହି ଚୁଡ଼ା କୁଟିବା ସମୟରେ ମାଟି ଖସିଗଲେ ବା ଗାତର କଡରେ କିମ୍ବା ଗାତ ବାହାରେ ବଳୀଖୁଟା ବାଜିଲେ ପାଖରେ ଥିବା ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁଦିଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡିଥାଏ । ଯଦି 'ମାଇ' କୌଣସି ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଦୌଡ଼ାଇଥାଏ ଓ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଦୌଡ଼ି ଆସି 'ପାହାରୁନ୍ ମୁଡ଼ା'କୁ ଧରିନିଏ ତେବେ 'ମାଇ'କୁ ପୁଣିଥରେ 'ମାଇ'ର ଭୂମିକା ନେବାକୁ ହୁଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ସାନ ସାନ ଝିଅପିଲାମାନଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ କିଛି ବୟସ୍କ ଓ ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀୟ ଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ ମଧ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ, ପରିବେଷଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସାନସାନ ପିଲାଥିଲେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ସହିତ ସାମୁହିକ ଆନନ୍ଦ ଲାଭ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ସମାଟ୍‌ଖେଳ' ନାମରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

୨. ସମା

ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍

'ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍' ସଂପୂର୍ଣ୍ଣଭାବେ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ବର୍ଷର ଯେକୌଣସି ଋତୁରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କେବଳ ଝିଅପିଲା ହିଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣକୁ ସାଧାରଣତଃ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ ମଧ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ତେବେ ସାଧାରଣତଃ ତିନିରୁ ପାଂଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ରଂଗର ଚୁଡ଼ି (ଭଂଗାଚୁଡ଼ି)ଥାଏ । ଏହି ଚୁଡ଼ିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ପରସ୍ପର ସହମତିରେ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଚୁଡ଼ିକୁ ଆଂଜୁଳାରେ ଏକାଠି କରି ଉପରକୁ ଫିଙ୍ଗି ପାପୁଲି ଓଲଟାଇ ଛିନିଥାନ୍ତି । ଏହି ଛିନିବା ବେଳେ କିଛି ଚୁଡ଼ି ତଳେ ପଡ଼ିଯାଏ କିଛି ପାପୁଲି ଉପରେ ରହେ । ତା'ପରେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ, "କେନ୍ ରଂଗ(କେଉଁ ରଙ୍ଗ) ?" ବୋଲି ପଚାରିଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଯେଉଁ ରଂଗ କହିଥାନ୍ତି ସେଇ ରଂଗର ଚୁଡ଼ିକୁ ପାପୁଲି ଉପରେ ରଖିବାକି ଚୁଡ଼ି ସବୁକୁ ତଳେ ପକେଇ ଦିଅନ୍ତି । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଯଦି ଅସତର୍କତାବଶତଃ ସୂଚିତ ରଂଗର ଚୁଡ଼ି ତଳେ ପଡ଼ିଯାଏ ତେବେ ତାର ଦାଁ ଯାଏ । ନହେଲେ ସୂଚିତ ରଂଗର ଚୁଡ଼ି ପାପୁଲି ଉପରେ ଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତଙ୍କ ଚୁଡ଼ି ସବୁକୁ ଦୁଇ ଆଂଗୁଳି ସନ୍ଧିରେ ଗୋଟେଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଯଦି ଗୋଟେଇ ନପାରେ ତେବେ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଶେଷରେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀ କେତେ 'ପାଟ୍' ଖାଇଛି ତାହାର ହିସାବ କରାଯାଏ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଯେତେ କମ୍ ପାଟ୍ ଖାଇଥାଏ ତାକୁ ବିଜିତ ଖେଳାଳୀ ଭାବରେ ଧରି ନିଆଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବେଶ୍ କୌଶଳପୂର୍ଣ୍ଣ ଓ କୌତୁକହଳପ୍ରଦ । ସମବୟସ୍କା ତଥା ସାନସାନ ଝିଅ ପିଲା ଓ ଅନ୍ୟ ସ୍ତ୍ରୀଲୋକମାନେ ମଧ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସମବୟସ୍କାମାନେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ ନିଜ ଚୁଡ଼ି ଆଣି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ଚୁର୍‌ନିଆ

'ଚୁର୍‌ନିଆ'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ତଥା ମିଳିତ ଭାବରେ ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ କ୍ଷେତ୍ର ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନରେ ଓ ଗ୍ରୀଷ୍ମକାଳରେ

ପ୍ରାୟ ଜହ୍ନରାତିରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଆଠଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଦଳ ଭାବରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରଥମେ ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ତିଆରି କରିଥାନ୍ତ । ଗୋଟିଏ ଦଳ ସରିଗାର ଉପରେ ରହିଲେ ବାକି ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ 'ଗାଡ଼୍‌ଘର୍' ମାନଙ୍କରେ ଜଗୁଆଳି ଭାବରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । 'ଖୁଟ୍‌ଘର୍'ରେ 'ହଣା' ଭାବରେ ଏକ ଛୋଟ ପଥରକୁ ରଖାଯାଇଥାଏ । ସରିଗାର ଉପରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ ହଣା ଚୋରେଇବାକୁ ଯାଇଥାଏ । ଏହି ଖେଳାଳୀଜଣକ ଗାଡ଼ ଘରେ ଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀକୁ ସତର୍କତାର ସହିତ ପାର ହୋଇଯିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି ସମୟରେ ଯଦି ଜୁଗଆଳି ଖେଳାଳୀ ଛୁଇଁଦିଏ ତେବେ ସେ ମରିଯାଏ । ତା'ପରେ ସେହି ଦଳର ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଚୋରି କରିବାକୁ ଆସେ । ଯଦି ଚୋରୀ କରୁଥିବା ଦଳର କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ସଫଳ ନହୁଅନ୍ତି ତେବେ ସେମାନଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ତେବେ ସଫଳ ହେଲେ ଜଗୁଆଳୀ ଦଳ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇଥାନ୍ତି ଓ ଚୋରୀ କରୁଥିବା ଦଳ ପୁଣିଥରେ ଚୋରୀ କରିବାକୁ ଆସିଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦୁଇଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଉଭୟ ସମବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକମାନେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନ କରିବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଲୁଣପଟି' ଭାବରେ ମଧ ପରିଚିତ ।

ଚୋରପୁଲିସ୍

ଏହାଏକ ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଞ୍ଚରୁ ସାତଆଠ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନପାଇଁ କାଗଜ କଲମ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ଏହି ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଚୋରପୁଲିସ କ୍ରୀଡାର ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ଛୋଟ ଛୋଟ ଚାରୋଟି କାଗଜରେ ଚୋର, ପୋଲିସ, ମହାଜନ, ଚୌକିଦାର ପ୍ରଭୃତି ଲେଖାଯାଇ ଦଶ, କୋଡ଼ିଏ, ତିରିଶ, ଚାଲିଶ ଅଙ୍କ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ । ପୋଲିସ ପାଇଁ ସର୍ବାଧିକ ଅଙ୍କ ଦିଆଯାଇଥିବା ବେଳେ ମହାଜନ ଓ ଚୌକିଦାରକୁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ କମ୍ ଅଙ୍କ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଚୋରକୁ ସର୍ବନିମ୍ନ ଅଙ୍କ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ । ଅଙ୍କ ପ୍ରଯୁକ୍ତ କାଗଜ ଗୁଡ଼ିକୁ ଗୁଡ଼େଇ ଲୁଡୁପରି ତଳେ ପକାଯାଇଥାଏ ଓ ଜଣେଜଣେ କରି ସେସବୁକୁ ଉଠେଇଥାନ୍ତି । ଯାହାକୁ ଯେତେଅଙ୍କ ମିଳିଥାଏ ତାହା ଏକତ୍ର ଲେଖାଯାଇଥାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା କୋଡ଼ିଏ ତିରିଶଥର ପରିବେଷିତ ହେଲାପରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ଅଙ୍କକୁ ହିସାବ କରିଥାନ୍ତି । ଯାହାର ଅଙ୍କ ସର୍ବନିମ୍ନ

ଥାଏ ସେ ଚୋର ଘୋଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସେହିପରି କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ଅନ୍ୟମାନେ ମଧ୍ୟ ଚୌକିଦାର, ମହାଜନ, ଓ ପୋଲିସ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ଛକା ।

'ଛକା' ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ସ୍ତ୍ରୀଲୋକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ ସ୍ଥଳବିଶେଷରେ ପୁରୁଷମାନେ ମଧ୍ୟ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଦିନବେଳା ସାଧାରଣତଃ ମଧ୍ୟାହ୍ନ ଭୋଜନ ପରେ ପରେ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଆବଶ୍ୟକତା ଥିବା ବେଳେ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମଧ୍ୟ ପରିବେଷିତ ହୋଇପାରେ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ତେଂତୁଳି ମଂଜି, ଭଂଗାଚୁଡ଼ି ପ୍ରଭୃତି ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ ।

ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ଭୂମି ଉପରେ 'ଛକାଘର' ତିଆରି କରିଥାନ୍ତି(ପ୍ରଚ୍ଛଦ ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ) । କେତେକ ସ୍ଥାନରେ ଏହି ପରିସର ଅଂକିତ କାଗଜ ପଟି ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ପରସ୍ପର ସହମତିରେ ଯେ କୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଦାନ ପକେଇଥାନ୍ତି । ୧୦ ଦାନ ନପଡ଼ିବା ଯାଏଁ ଚୁଡ଼ି ବାହାରିପାରେ ନାହିଁ । ଚୁଡ଼ି ବାହାରିବା ପରେ ୩, ୫, ୭, ୯ ପଡ଼ିଲେ ହିଁ ଖେଳାଳୀକୁ ଚୁଡ଼ି ଚଳେଇବାର ସୁଯୋଗ ମିଳେ । ଚୁଡ଼ି 'ବସ୍‌ଲା ଘରୁ' ବାହାରି 'ନରକ୍ ଘର୍' ଦେଇ ଡ଼ାହାଣପଟୁ ଘୁରିଆସି ପେଟଘର ନରକଘର ଦେଇ ଉଡାଘରକୁ ଯାଇଥାଏ । ଚୁଡ଼ି ଚଲେଇବା ବେଳେ ଯଦି କୌଣସି ଖେଳାଳୀର ଚୁଡ଼ି ନରକଘରରେ ଥାଏ ତେବେ ସେହି ଚୁଡ଼ିକୁ ମାରିପାରେ । ଅନ୍ୟତ୍ର ସମସ୍ତ ଚୁଡ଼ି ସୁରକ୍ଷିତ ଥାଏ । ଏହିପରି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ଚୁଡ଼ି ବା ଗୁଟିକୁ ବସ୍‌ଲାଘରୁ ଉଡ୍‌ଲାଘରକୁ ନେଇଯାନ୍ତି । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ରହିଯାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀଂକୁ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦୁଇ ତିନିଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କାଳରେ ସମବୟସ୍କା ବା ସମବୟସ୍କାମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଭିତରୁ କେହି ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ କୌଣସି ସାଥୀଙ୍କୁ 'ହାତ ମାଗି' ବା 'ଖେଳ ମାଗି' ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଛକିଶୂନ

ଛକିଶୂନ ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାନସାନ ପୁଅପିଲା ଝିଅପିଲା ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହା ଏକ ସୀମିତ ପରିସରରେ ଏପରିକି ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ମଧ୍ୟ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ କାଗଜ କଲମ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରଥମେ ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତି । ପରେ ଯେକୌଣସି ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ✓ ଚିହ୍ନ ମାରିଥାଏ । ଅନ୍ୟଜଣକ × ଚିହ୍ନ ମାରିଥାଏ । ଏହିପରି ଜଣକପରେ ଜଣେ ନିଜ ନିଜ ଚିହ୍ନ ମାରନ୍ତି । ଯିଏ ସରଳରୈଖିକ ଭାବେ ତିନୋଟି ଚିହ୍ନ ମାରିପାରେ ସେ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କ୍ୱଚିତ୍ ସମବୟସ୍କଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଛକିଶୂନ ଏକ ସାଧାରଣ ପରିବେଷଣ ହେଲେ ବି ପରିବେଷଣକାରୀଦ୍ୱୟ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଆମୋଦିତ ହେବା ଦେଖାଯାଇଥାଏ ।

ଛତାଖାଡ଼ି

'ଛତାଖାଡ଼ି' ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ବର୍ଷା ଛାଡ଼ିଯିବା ପରେ ଓଦା ମାଟିକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ବା ନିକଟସ୍ଥ ପଡ଼ିଆକୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏଥିପାଇଁ ଉପଯୋଗ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଦଶ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଏକ ଛତାଖାଡ଼ିକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ଛତାଖାଡ଼ିର ପଛପଟେ ତିନି ଚାରିଟା କୁକୁଡ଼ା ପର ବାନ୍ଧି ମାଟିରେ ପୋତି ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହାର ଚାରିକଡ଼ରେ ଏକ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରି ଏହାକୁ ନ' ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ବୃତ୍ତଠାରୁ ପୁଣି ତିନିଚାରି ମିଟର ଦୂରତାରେ ଏକ ସରଳରେଖା 'ସରିଗାର' ଟାଣିବାକୁ ପଡ଼େ । ଉକ୍ତ ସରିଗାର ଉପରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଛିଡ଼ା ହୋଇ ବୃତ୍ତସ୍ଥ ନଅଟି ଘରେ ନିଜ ନିଜର ଖାଡ଼ି ମାରିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁମାନଙ୍କର ଖାଡ଼ି 'ଘର' ଭିତରେ ପଶିରହେ ନାହିଁ ସେମାନେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଏକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଖାଡ଼ି ମାରନ୍ତି । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଖାଡ଼ି ରହିଯାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ 'ମାଇ'ର ଖାଡ଼ିକୁ ଖାଡ଼ି ମାରି ଦୂରକୁ ନେଇଥାନ୍ତି ଓ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଏହି ଖାଡ଼ିକୁ ସରିଗାର ଯାଏଁ ଗୋଟିଏ ଗୋଡରେ ଆଣିଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

କିଛି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି ଦର୍ଶକ ମାନଙ୍କ ଭିତରୁ କେହି କେହି ଖାଡ଼ି ମାଗି ଖେଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ଛିପିମରା

'ଛିପିମରା' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଛ'ସାତରୁ ବାର ଚଉଦ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ପୋଖରୀକୁ ସାଧାରଣତଃ ଏହି

କ୍ରୀଡ଼ାର କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଛିପି ବା ଖପରିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି । ପୋଖରୀ ହୁଡ଼ାରେ ବସି ଛପି ମରା ଯାଇଥାଏ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଛିପି ବେଶୀଦୂର ଯାଏ ସିଏ ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଛିପି ମାରିଲା ବେଳେ ରହିଯାଏ । ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଛିପି ମାରିଲାବେଳେ ଯାହାର ଛିପି ବେଶୀଦୂର ଯାଏ ସିଏ ତୃତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଛିପି ମାରିଲାବେଳେ ବାଦ୍ ପଡ଼େ । ସବାଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ରହିଯାଂତି ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଛିପିମରା ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଏକାଧିକ ଥର ମାଇ ହୋଇଥାନ୍ତି ତାକୁ 'ଡ଼େଣୋ ମାଇ' କୁହାଯାଏ । ଏହି 'ଡ଼େଣୋ ମାଇ' ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଛିପି ଦେଇଥାଏ । ସେ ପଚାରିଥାଏ, "କାଏଁ ଛିପି (କି ଛପି)" ଉତ୍ତରରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ କଂଦା ଛିପି କହିଲେ ସେ ପାଣି ଭିତରେ ପଶି ଯେଉଁ କଂଦା ପାଏ ତାକୁ ଆଣି ଖାଇବାକୁ ଦେଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ପୋଖରୀରେ କମ୍ ପାଣିଥିଲେ କଂଦା ଛିପି ଏବଂ ବେଶୀ ପାଣି ଓ ପାଣି ସିଂଗଡ଼ା ମିଳୁଥିଲେ 'ସିଂଗଡ଼ା ଛିପି' ମାଗିଥାନ୍ତି । ସେହିଭଳି ଉପଲବ୍ଧିକୁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖି 'ଫୁସ୍‌କେଲ ଛିପି', 'କୁସେର୍ ଛିପି' ଇତ୍ୟାଦି ମଗାଯାଇଥାଏ ।

ପୋଖରୀ ତୁଠରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରାଯାଉଥିଲେ ମଧ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଛଡ଼ା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରତି ଆଉ କାହାର ଧ୍ୟାନ ନଥାଏ । ଗାଧୁଆବେଳର ଗାଧୁଆ ତୁଠ ଭିଡ଼ ଥିଲେ ସମୟ କାଟିବା ପାଇଁ ସାଧାରଣତଃ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି ।

ଛୁଟି–କି–ପାରା

'ଛୁଟି-କି-ପାରା' ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଅଳ୍ପବୟସ୍କା ତଥା କିଶୋରୀମାନେ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ମଧ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଆଠ ଦଶ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏହି ଦୁଇଦଳ ପାଇଁ ଦୁଇ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ । ପରସ୍ପର ସହମତିରେ ଯେ କୌଣସି ଦଳ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିଥାନ୍ତି । 'କବାଡ଼ି', 'ରେତାଡୁଡୁ', 'ଗୁଡୁ' ଖେଳ ପରି ଏହି ଖେଳରେ "ଛୁଟି-କି-ପାରା, ଛୁଟି-କି-ପାରା" ରା' ଧରି ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ଯିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ରା' ନେଇ ଯାଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ଯାହାକୁ ଛୁଇଁ ଫେରି ଆସିଥାଏ ସେ ମରିଯାଏ । ରା' ନେଇଯାଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଅପରପକ୍ଷରେ ଥିବାବେଳେ ଗୋଡ଼ ତଳେ ଲାଗିଗଲେ କମ୍ବା ରା'ଛିଡିଗଲେ ମଧ ଖେଳାଳୀ ମରିଯାଇଥାଏ । ରା' ନେଇ ଯାଉଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଯଦି ବିପକ୍ଷ ଦଳର ଖେଳାଳୀ ଧରି ଅଟକେଇ ନିଏ

ତେବେ ତାକୁ ମରିବାକୁ ପଡ଼େ । ରେତାଡୁଡୁ ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ମଧ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ହିଁ ରା' ନେଇ ଆସିଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ ଅଟକାଇ ରଖିପାରେ । ଯେଉଁ ପକ୍ଷର ଖେଳାଳୀ ମରିଥାଏ ସେଇ ପକ୍ଷର ଖେଳାଳୀ ଅପରପକ୍ଷର ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ ରା' ନେଇ ମାରିଦେଇ ପାରିଲେ ମୃତ ଖେଳାଳୀ ପୁଣିଥରେ ଜୀଁ ଥାଏ ଅର୍ଥାତ୍ ଖେଳରେ ପୁନର୍ବାର ସାମିଲ ହୋଇପାରେ । ଗୋଟିଏ ପକ୍ଷର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ମରିଗଲେ ତା'କୁ ବିଜିତ ଦଳଠାରୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଇଛା ଅନୁସାରେ ପୁନର୍ବାର ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇପାରେ ।

ସାଧାରଣତଃ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସମବୟସ୍କମାନଙ୍କୁ ହିଁ ଏହି ଖେଳର ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ । ଏମାନେ ଖେଳକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ସୁଯୋଗ ମିଳିଲେ ଖେଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ଛେଲ୍‌ଚୋରୀ

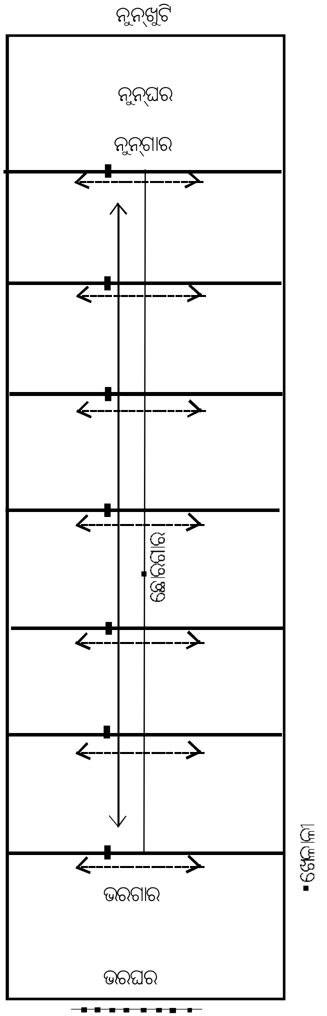
'ଛେଲ୍‌ଚୋରୀ' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନରୁ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟ ଯାଏଁ ଚାଲୁଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅତିକମ୍‌ରେ ପାଂଚ ଛ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧରୁ ଜଣେ ମହାଜନ ହୁଏ ଓ ବାକି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଛେଳିର ଭୂମିକା ନେଇ ଜଣେ ଜଣକ ଅଣ୍ଟାକୁ ଧରି ପଛକୁ ପଛ ଠିଆ ହୋଇଥାନ୍ତି । ସବା ଆଗରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଛେଳିଆ ଭାବରେ ପରିଚିତ ହୋଇଥାଏ । ମହାଜନ ଏହି ଛେଳିଆ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ଛେଳି ଧାନ ଖାଉଥିବାର ଅଭିଯୋଗ କରେ ।[୧] ଛେଳିଆ କେତେ ଧାନ ଖାଇଛି ବୋଲି ପଚାରି ପଟେ (ଗୋଟିଏ ଛେଳି) ବାନ୍ଧି ନେବାକୁ କହିଥାଏ । ମହାଜନ ଛେଳିଟିକୁ ନେଇଯିବା ପରେ ପୁଣି ଛେଳିଆ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ଛେଳି ଧାନ ଖାଇଥିବାର ଅଭିଯୋଗ କରେ । ଏହିପରି ସବୁ ଛେଳି ମହାଜନ ବାନ୍ଧି ନେଇଯିବା ପରେ ପୁଣିଥରେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରାଯାଇଥାଏ । ପରୋକ୍ଷରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ମଧ ଛେଳିଆ, ମହାଜନ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ କିମ୍ବା ତଦୁର୍ଦ୍ଧ ସମୟ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବେଳେ ବେଳେ ବୟସ୍କମାନେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଛୋଟ ପିଲାଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ମହାଜନ ଛେଳିଆ ସାମନାକୁ ଆସି କହିଥାଏ

- ଛେଲ୍‌ରେ ଭାଇ ଛେଳିଆ !
- ଓ !
- ତର ଛେଲ ମର୍ ଧାନ୍ ଖାଏଲା !

- କେତେ ?
- ନଦୀର ବାଲି ଯେତେ ।
- ବାନ୍ଧିନେ ପଟେ / ଘିଚିନେ ପଟେ !

ତା'ପରେ ମହାଜନ ପଟେ ଛେଲି ତା' ଆଡ଼କୁ ଟାଣି ନେଇଥାଏ ।



ଛୋର

'ଛୋର୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଦଶବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ତରୁଣମାନଙ୍କଠୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବୟସ୍କ ପୁରୁଷମାନେ ମଧ୍ୟ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର କ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନ ସମୟ ଏବଂ ଜହ୍ନରାତି ହୋଇଥିଲେ ରାତ୍ରିଭୋଜନ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରାଯିବା ଦେଖାଯାଏ । ଦୁଇଦଳ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସର୍ବମୋଟ ଷୋହଳ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।

କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପରିସର 'ଛୋର୍ ଘର' ତିଆରି କରାଯାଇଥାଏ (ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ) । ତାପରେ ପରସ୍ପର ସମ୍ମତିରେ ପ୍ରଥମେ କେଉଁ ଦଳ ଛୋର୍ ଦେବ ସ୍ଥିର କରାଯାଏ । ଯେଉଁ ଦଳ ଛୋର୍ ଦେବାକୁ ରାଜି ହୋଇଥାନ୍ତି ସେଇ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ନୁନ୍‌ଖୁଟି 'ନୁନ୍‌ଘର' ଠାରୁ 'ଭର୍‌ଘର' ମଧ୍ୟରେ ସାତଟି ଚିହ୍ନିତ ସ୍ଥାନରେ ଠିଆ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ଭର୍‌ଘର୍' ଭିତରେ ରହିବାକୁ ପଡ଼େ । ନୁନ୍‌ଖୁଟି ପାଖରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀ (ଛୋର୍‌ରିଆ ପିଲା) ଛୋର୍ କହି 'ଭର୍‌ଗାର୍' ଯାଏଁ ଦୌଡ଼ି ପୁଣି ଫେରି ଆସିଥାଏ ।

ଏହି ସମୟରେ ଭର୍‌ଘରେ ଥିବା ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳମୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ 'ନୁନ୍‌ଘର'କୁ ପଶି ଲୁଣ ଆଣିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ। ଏହି ସମୟରେ ଛୋର୍ ଦଉଥିବା ଦଳର ପିଲା ଯଦି ଛୁଇଁ ଦିଏ ତେବେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମରିଯାଏ। ଅତଏବ, ସତର୍କତାର ସହିତ ଛୋର ଦେଉଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଡେଇଁ ନୁନଘରକୁ ଯାଇ ଲୁଣ ଆଣିବାକୁ ହୁଏ। ଲୁଣ୍ ଆଣିପାରିଲେ ଗୋଟିଏ 'ଢ଼ୋଲ୍' ହୁଏ। ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଦଳ ବେଶୀ 'ଢୋଲ' ଦେଇଥାଏ ସେହି ଦଳ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀକୁ 'ଡ଼ଣା ଛୋର୍' କୁହାଯାଏ। ଅଳ୍ପ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଶୈଳୀରେ 'ଚୋର୍‌ନୀ ଛୋର୍' ନାମରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ। ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ସମବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକମାନେ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ। ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ତଥା ବିଭିନ୍ନ ପର୍ବପର୍ବାଣୀରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ବିଶେଷ ପ୍ରତିଯୋଗୀତାମାନ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖାଯାଏ।

'ଚୋଖ୍‌ନୀ ଛୋର୍' ପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର ତିଆରି କରାଯାଇଥାଏ ଏହି ଶୈଳୀର ଛୋର୍‌ରେ ଆଠ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇଦଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି। ଚାରୋଟି ଘରେ (ଭର୍‌ଘର୍) ଏବଂ ଯେଉଁ ଦଳ ଛୋର୍ ଦେଇଥାନ୍ତି ସେମାନେ ଛୋର୍‌ଘରରେ ଠିଆ ହୋଇଥାନ୍ତି ଛୋର୍ ଦଉଥିବା ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନେ ଛୋର୍ କହିଲେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଯାଏ। ଏକ ସମୟରେ ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ନୁନ୍ ଘରରୁ ନୁନ୍ ଚୋରାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି। ଚୋର ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ମଧ ନୁନ ଘରୁ ନୁନ ଆଣି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ବାଣ୍ଟି ଦେଇପାରେ। ତେବେ 'ଛୋର୍' ଦଉଥିବା ଖେଳାଳୀମାନେ ନୁନ୍‌ଚୋରୀ କରୁଥିବା, ଓ ନୁନ୍ ବାଣ୍ଟୁଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଛୁଇଁ ଦେଲେ ସେମାନଙ୍କୁ ମରିଯିବାକୁ ହୋଇଥାଏ। ଅତଏବ, ସତର୍କତାର ସହିତ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଏହା କରିବାକୁ ପଡ଼େ। ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ନୁନ୍ ପାଇଲେ ଗୋଟିଏ 'ଢ଼ୋଲ' ହୋଇଥାଏ।

ଜାମ୍‌ଭୂତ୍

'ଜାମଭୂତ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା। ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ସାତ ଆଠରୁ ଦଶବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ। ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ଯେକୌଣସି ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି। ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ କ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ ଏବଂ କେବଳ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷିତ ହୁଏ। ଏହା ଗୁଣିଆ ଭୂତ ଛଡ଼େଇବାର କ୍ରିୟା ତଥା ରୀତିନୀତିର ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ା ହୋଇଥିବାରୁ ଏଥିରେ ଜାମୁଡ଼ାଳ, କଳାଗୁଣା, ରତାଗୁଣା, ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଫୁଲ, ସିନ୍ଦୁର, ଦେବୀଙ୍କର ଭୋଗ ବଳୀ ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର ହେବା ସହିତ ଭୂତ

ଛଡ଼େଇବାର ସମସ୍ତ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଅନୁକରଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ ଭୂତ ଧରିଥାଏ ବା ଭୂତ ଧରିବାର ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ହୁଏ । ତା'ପରେ ଅନ୍ୟ ସାଥୀ ଖେଳାଳୀମାନେ ଗୁଣିଆ ଖୋଜି ବାହାରିଥାନ୍ତି । ଗୁଣିଆ ଜାମୁଡ଼ାଳଟିଏ ଧରି ଆସିଥାଏ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ମନ୍ତ୍ର ପଢ଼ି ଧୁନ୍‌କେଇ ବଜେଇବାର ଅଭିନୟ କରିଥାଏ । ଦେବତାକୁ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଭୋଗବଳୀ ଦେଇ ପୂଜା କରି ଭୂତ ଛଡ଼େଇ ଥାଏ । ଭୂତ ଧରିବା ଓ ଭୂତ ଛଡ଼େଇବାର ଏହି ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବହୁଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଟ୍ରିପ୍

'ଟ୍ରିପ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡ଼ା ।[୧] ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ପାଂଚ ଛରୁ ଦଶ ବାର ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟକୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ଉପଯୁକ୍ତ ସମୟ ଭାବରେ ନିଆଯାଇଥାଏ । ଟ୍ରିପ୍ ଖେଳ ପାଇଁ ସମଗ୍ର ସାହି ବା ପଡ଼ାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବେ ଗୋଟାଏ ଲେଖାଏଁ ବାଡ଼ିଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ସମାନ ଦୁଇଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ ହୋଇଥାନ୍ତି । ପ୍ରତିଦଳରେ ତିନିରୁ ପାଂଚ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ରହିପାରନ୍ତି । ପ୍ରଥମେ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥିବା ସାହିକୁ ଦୁଇଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରିଦିଆଯାଏ ଓ ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ବାଣ୍ଟି ନିଆଯାଇଥାଏ । ଏହାପରେ ଟ୍ରିପ୍ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରାଯାଏ ।[୨] ସାରିବା ମଝିସ୍ଥାନରୁ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବାର ସୂଚନା ଦେଇ ଖେଳାଳୀମାନେ ଟ୍ରିପ୍... ଟ୍ରିପ୍...ଟ୍ରିପ୍... କରି ବିଭାଜିତ ସ୍ୱକ୍ଷେତ୍ର ତଥା ସାହି ଭିତରକୁ ପଶିଯାଇ ଯିଏ ଯେଉଁଠି ବାଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ କେତେ ଗାର ଟାଣିପାରିଲା ଟାଣିଥାଂତି । ଏହା ଟ୍ରିପ୍ ମାରିବା ଭାବରେ ପରିଚିତ । ପୁଣି କିଛି ମୁହୂର୍ତ୍ତ ଭିତରେ ପୂର୍ବ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ସ୍ଥାନକୁ ଫେରି ଆସିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହାପରେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ଅନ୍ୟଦଳର ଟ୍ରିପ୍ ଗଣିବାକୁ ବାହାରିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଦଳର ଯେତେ ଅଧିକ ଟ୍ରିପ୍ ଟାଣିଥାଏ ସେତକ ତାଙ୍କର ପଏଣ୍ଟ ଭାବରେ ହିସାବ କରାଯାଇଥାଏ । ଯଦି ଗୋଟିଏ ଦଳ ଅନ୍ୟ ଦଳର ସବୁ ଟ୍ରିପ୍ ଖୋଜିକି ଗଣିପାରିଲା ନାହିଁ ତେବେ ସେହିଦଳ ନିଜ ଟ୍ରିପ୍ ଦେଖେଇ ସେଇଦଳରୁ ସେତିକି ଟ୍ରିପ୍ କାଟି ନେଇଥାଏ । ଟ୍ରିପ୍ ପୂରିବାକୁ ଯେତିକି ସଂଖ୍ୟା ରଖାଯାଇଥାଏ ସେତିକି ସଂଖ୍ୟକ ଟ୍ରିପ୍ ପ୍ରଥମେ ଯେଉଁ ଦଳ ପୂରଣ କରିଥାଏ । ସେହି ଦଳ ବିଜୟ ଲାଭ କରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ବିସ୍ତୃତ ଥିବାରୁ ଦର୍ଶକଙ୍କ କ୍ୱଚିତ ସମ୍ଭାବନା ଥାଏ ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ 'କୁଇଲି ପୋଡ଼ା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

୨. 'କେଳିବାଡ଼ି'ର କେଳି ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ ପରି ଟ୍ରିପ୍ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ସାଧାରଣତଃ ଗୋଟିଏ କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧିବେଶନରେ ପାଂଚ ସାତ ଶହରୁ ଏକହଜାର ଯାଏଁ ଟ୍ରିପ୍ ରଖିଥାନ୍ତି । ତେବେ ଏହା ଖେଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଉପରେ ବହୁ ସମୟରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ ।

ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍

'ଠେଙ୍ଗାପେଲେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ବିଶେଷତଃ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଦଶରୁ କୋଡ଼ିଏ ପଚିଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅପରାହ୍ନ ତଥା ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ 'ଖୁଟିଘିଚା' ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ମଧ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ମାନଙ୍କରେ ବିଶେଷ ଭାବରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବା ବେଳେ ବାଉଁଶ ବା ଧଁରା ଠେଂଗାକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ।

କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ଭୂମି ଉପରେ ଏକ 'ସରିଗାର' ଟାଣିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ ପ୍ରଥମେ । ସରିଗାରର ଦୁଇପଟେ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ଠେଂଗାର ଦୁଇପାର୍ଶ୍ୱକୁ ଧରଂତି । ଠେଂଗାର ଦୁଇ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସ୍ଥାନରେ ଚିହ୍ନ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀ ଦ୍ୱୟକୁ ସେହି ଚିହ୍ନ ବାହାରେ ହିଁ ଧରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଖେଳାଳୀଦ୍ୱୟ ପରସ୍ପର ଆଡ଼କୁ ଠେଂଗା ପେଲିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଠେଲି ସରିଗାର ପାର କରିଦେଇ ପାରିଲା ତାହାର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ବିଜିତ ଖେଳାଳୀ ପୁଣି ଖୁଟିଘିଚା ପରି ପୁଣି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଆମନ୍ତ୍ରଣ କରେ । ଏହିପରି ଏହି ଖେଳକୁ ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ପରିବେଷିତ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ତେବେ ଏହା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ । 'ଖୁଟିଘିଚା' ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣକୁ ମଧ୍ୟ ଅନେକ ଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିଥାନ୍ତି କାରଣ ଏହା ଦୁଇ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତିଯୋଗିତାର

ପରିବେଷ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ । ଅତଏବ, କ୍ରୀଡା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଏହି ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକ କ୍ରୀଡା ପରିବେଷଣକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିଥାନ୍ତି ତଥା ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ଡଙ୍ଗର୍‌ଘର୍‌ଲେନ୍

'ଡଂଗରଘର୍‌ଲେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଗାଁ ବାହାରେ ଥିବା ପଡ଼ିଆରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ତରୁଣମାନଙ୍କ ଠାରୁ ପ୍ରୌଢ଼ ଯାଏଁ ସମସ୍ତେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏକ ସାଂଗରେ ଦୁଇ ତିନୋଟି ଗ୍ରାମକୁ ନେଇ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ବହୁ ସଂଖ୍ୟାରେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ 'ବଲିଖୁଟା' ଆଣିଥାନ୍ତି ଓ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ ତାହାକୁ ପୋତି ଦେଇଥାନ୍ତି । 'ଡ଼ଂଗର୍ ଘରଲ୍‌ଲା' କହି ସମସ୍ତେ ଟାଙ୍ଗିଆଧରି ଏହି ବଲିଖୁଟାକୁ ଗୋଟିଏ ଚୋଟରେ ହାଣି ତଳେ ପକେଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି ଯିଏ ଗୋଟିଏ ଚୋଟରେ ହାଣି ପାରିଲା ନାହିଁ ସେ ଖେଳରୁ ଓହରିଯାଏ । କିଏ କେତୋଟି ବଲି ହାଣିପାରିଲା ତାହାର ହିସାବ ହୁଏ । ଶେଷରେ ସର୍ବାଧିକ ବଲିଖୁଟା ହାଣିଥିବା ଖେଳାଳୀ ବଜାୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଏକାଧିକ ଗ୍ରାମ ମଧରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବାରୁ ଏଥିରେ ବହୁ ସଂଖ୍ୟାରେ ଦର୍ଶକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ବିଶେଷତଃ ନୂଆଖାଇ, ଦଶହରା ପ୍ରଭୃତି ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ସମୟରେ ଏହାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ତେବେ ସଂପ୍ରତି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଲୁପ୍ତ ପ୍ରାୟ । କେତେକ ଆଦିବାସୀ ବସତି ମାନଙ୍କରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ଡାଙ୍ଗ୍‌ଲୁକେନ୍

'ଡ଼ାଂଗ୍‌ଲୁକେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ତିନିଚାରିରୁ ସାତ ଆଠ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅ ପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ା କ୍ଷେତ୍ର ମଧରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ କେବଳ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ହିଁ ଭାଗ ନେଇଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀଦ୍ୱୟ କିଛି ଧୂଳିକୁ ଗଦା ରଖନ୍ତି । ସେଇ ଧୂଳି ହୁଡା ଭିତରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ 'ଡାଙ୍ଗ୍'ଟିଏ ଲୁଚେଇ ଦେଇଥାଏ । ଆଉ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଏହି ଡାଙ୍ଗ୍‌କୁ ଧୂଳି ଭିତରୁ ଏକାଥରକରେ ଖୋଜି ବାହାର କରିବାକୁପଡ଼େ । ଯଦି ଖେଳାଳୀଜଣକ ଖୋଜି ବାହାର

କରିପାରିଲା ତେବେ ବିପକ୍ଷ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ 'ଡାଙ୍ଗ୍' ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । 'ଡାଙ୍ଗ୍' ଖୋଜିବାହାର କରିନପାରିଲେ ପୂର୍ବୋକ୍ତ ଖେଳାଳୀ ପୁଣିଥରେ 'ଡାଙ୍ଗ୍' ଲୁଚେଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଦଶ 'ଡାଙ୍ଗ୍' ହେଲେ ଅର୍ଥାତ୍, ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଦଶ 'ଡାଙ୍ଗ୍' ଖାଁଆନ୍ତି ସେହି

ଖେଳାଳୀକୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଆଞ୍ଜୁଳାରେ ଧୂଳି ଭର୍ତ୍ତିକରି କରି 'ଡାଙ୍ଗ୍' ପୋତି ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀର ଆଖିକୁ ବନ୍ଦ କରି ଦୂରକୁ ନେଇ ଯାଇ ପକେଇଦେଇ ପୁଣିଥରେ ଖେଳୁଥିବା ସ୍ଥାନକୁ ଫେରି ଆସିଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀଜଣକ ଉକ୍ତ ଡାଂଗକୁ ଆବିଷ୍କାର କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ନହେଲେ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ହୁଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କିଛି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ଏମାନେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ଡାଙ୍ଗ୍' ଖୋଜି ବାହାରିଲା ବେଳେ ଇସାରାରେ ଦେଖେଇ ଦେବାଭଳି କାର୍ଯ୍ୟ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ଅତଏବ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଜଣକଙ୍କୁ ଏହିପରି ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଉପରେ ନଜର ରଖିବାକୁ ପଡ଼େ ।

ଡାଲିମ୍ବଖେଲ୍

'ଡାଲିମ୍ବଖେଲ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଂଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା ଓ ଏହା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଛ'ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ କିଶୋର କିଶୋରୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ରରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ ସାଧାରଣତଃ ଅପରାହ୍ନ ବା ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରଥମେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ 'ମାଇ' ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରାଯାଇଥାଏ । ତାପରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ 'ମାଇ'କୁ ନିଜ ନିଜର ମଂଜି (ଯେକୌଣସି ମଂଜି) ଏକାଠି କରି ଦେଇଥାନ୍ତି । ମାଇ ସେଇ ମଂଜି ସବୁକୁ ଏକାଠି ହାତ ମୁଠାରେ ଧରି ପଚାରିଥାଏ—

- ଏହା କ'ଣ ?
- ଡାଲିମ୍ବ ।

- କିଏ କାଟିବ ?
- ଆମେ ।
- କିଏ ଖାଇବ ?
- ତୁମେ ।
- ବାକିଟା କ'ଣ କରିବ ?
- ବାକିଟା ଚାରିଆଡ଼େ ବିଛାଡ଼ି ଦେବି ।

ଏତିକି କହି ସବୁ ମଞ୍ଜିକୁ 'ମାଇ' ଦୂରକୁ ଫିଙ୍ଗି ଦେଇଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ମଂଜି ଗୋଟେଇବାକୁ ଦୌଡ଼ିଥାନ୍ତି । ଏହି ମଂଜି ଗୋଟେଇଲାବେଳେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ମାଇ' ଛୁଇଁ ଦିଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ପୁଣି ଖେଳାଳୀମାନେ ଯଦି ନିଜ ନିଜ ମଂଜି ନ ଗୋଟେଇ ଅନ୍ୟର ମଂଜି ଗୋଟେଇଥାଂତି ଓ ଏହି ସମୟରେ 'ମାଇ' ଛୁଇଁ ଦେଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି କ୍ଷେତ୍ରର ମଂଜି ଅଦଳବଦଳ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ମଂଜି ଅଦଳ ବଦଳ ସମୟରେ ଯଦି ମାଇ କୌଣସି ଖେଳାଳୀର ମଂଜି ଧରିକି ନିଏ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମାଇ ହୋଇଯାଏ । ଯଦି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ମଂଜି ଗୋଟେଇ ଦିଅନ୍ତି ତେବେ 'ମାଇ' ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇଥାଏ ।

ଡାଳିମ୍ବ ଖେଳ ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ ହୋଇଥାଏ । ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ବୟସ୍କ ତଥା ସମସାମୟିକମାନଙ୍କୁ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ସମବୟସ୍କମାନେ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁଥିବା ବେଳେ ବୟସ୍କମାନେ ସାନ ସାନ ପିଲାଙ୍କର ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଦଉଡ଼ି ଡିଆଁ

ଦଉଡ଼ି ଡିଆଁ ସାଧାରଣତଃ ଅପ୍ରାପ୍ତ ବୟସ୍କା ଝିଅମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମୁକ୍ତ ପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରାୟ ଆଠ ଦଶ ହାତ ଲମ୍ବର ଏକ ଦଉଡ଼ିର ଦୁଇମୁଣ୍ଡକୁ ଦୁଇହାତରେ ଧରି ତଳୁ ଉପରକରି ଡେଇଁଲାବେଳେ ଅବିରତ ଭାବେ ଘୁରାଯାଇଥାଏ । ଯିଏ ଏହିପରି ଭାବରେ ବେଶି ସମୟ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ ସିଏ ବିଜୟଲାଭ କରେ ।

ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ, ଦାଣ୍ଡଦୁଆରରେ ଏପରିକି ସ୍କୁଲର ଖେଳ ପିରିୟଡ଼ମାନଙ୍କରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ ଏହି ଝିଅ ପିମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘର ଡିଆନି, ବାଟି ପ୍ରଭୃତି କ୍ରୀଡ଼ା ପରି ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟତ୍ର ମଧ ଆୟୋଜିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଦୁଧଭାର

'ଦୁଧଭାର' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ କିଶୋର ତଥା ତରୁଣମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ଦୁଇ ଝୁଡ଼ି ମାଟି ଓ ଭାରକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ବ୍ୟବହାର ଭାବରେ କରାଯାଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏହି ମାଟି ଝୁଡ଼ିର ଭାରକୁ ବୋହିଥାନ୍ତି । ଏହି ମାଟି ଝୁଡ଼ିରେ ମାଟି ବଦଳରେ ପଥର, ତଥା ଅନ୍ୟ ଯେକୌଣସି ଓଜନିଆ ଜିନିଷ ମଧ୍ୟ ସୁବିଧା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ରଖାଯାଇଥାଏ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଭାର ବୋହି ଯେତେବେଶୀ ଦୂର ଚାଲିପାରେ ସିଏ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ବଳ କଷାକଷି ହେଉଥିବାରୁ ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏହି ଦର୍ଶକମାନେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଖେଳକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନ ମଧ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି ।

ନଟୁ

ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସକାଳ, ସନ୍ଧ୍ୟା ଏପରିକି ଦିବସର ସୁବିଧାମନେ କରୁଥିବା ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ଓ ଘରବାରଣ୍ଡା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନର ପ୍ରକୃଷ୍ଟ କ୍ଷେତ୍ର । ନଟୁ ସାଧାରଣତଃ ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

କେବଳ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ନୁହଁ ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସ୍ଥାନରେ ମଧ୍ୟ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ନଟୁର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ନଟୁର ମୁନରେ ସୂତା ଗୁଡ଼େଇ ଏହାକୁ ତଳେମାରି ଘୁରେଇଥାନ୍ତି । ଯାହାର ନଟୁ ବେଶି ସମୟ ଯାଏଁ ଘୁରିଥାଏ ସେ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହିକ୍ରୀଡ଼ା ଏହିପରି ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପତ୍‌ରା

'ପତ୍‌ରା'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ପାଂଚ ସାତରୁ ଆଠ ଦଶବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସାଧାରଣତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଏହା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ଏଥିରେ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏକାଠି ରହିବା

ଭଳି ଏକ ବୃତ୍ତ ଅଙ୍କନ କରାଯାଏ । 'ମାଇ' ଏହି ବୃତ୍ତ ବାହାରେ ଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ'କୁ ସାନହଣ୍ଡା କି ବଡ଼ହଣ୍ଡା (ପ୍ରକାରାନ୍ତରେ କୌଣସି ଏକ ପତ୍ରର ନାମ) ବୋଲି ପଚାରିଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ଯେଉଁ ପତ୍ରରେ ନାମ କରିଥାଏ ସେହି ପତ୍ର ସନ୍ଧାନରେ ବାହାରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ଦୌଡ଼ିଯାଇ ପତ୍ର ଆଣିବା ଭିତରେ ଯଦି ମାଇ ଛୁଇଁଦିଏ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମାଇ ହୋଇଥାଏ । ଯଦି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ପତ୍ର ଆଣି ବୃତ୍ତ ଭିତରେ ରଖିଦିଅନ୍ତି ତେବେ 'ମାଇ' ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଏ । ସେହିପରି ଗୋଟିଏ 'ମାଇ' ସାତ୍ ପାଟ୍ ଖାଇଲେ ଖେଳାଳୀମାନେ ତାହାର ଆଖିବନ୍ଧ କରି ସାତଥର ଆଣିଥିବା ପତ୍ରକୁ ନିକଟସ୍ଥ କୌଣସି ଏକ ସ୍ଥାନରେ ଲୁଚେଇ ଦେଇଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ଯଦି ସେହିପତ୍ରକୁ ଖୋଜି ପାଇପାରିଲା ତେବେ ସେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଦୌଡ଼େଇଥାଏ ଏହି ସମୟରେ ସେ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଥାଏ ତାହାକୁ ମାଇ ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ନିୟମଜନିତ ବାଧାନଥିବାରୁ କମ୍ ସଂଖ୍ୟକ ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଦେଖାଯାନ୍ତି ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ହଣ୍ଡାଖେଲ୍', 'ସାତ୍ ପତ୍ରି', 'ପତର ଲୁକେନ୍' ପ୍ରଭୃତି ନାମରେ ମଧ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପତିଖେଲ୍

'ପତିଖେଲ୍' ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ପାଂଚ ସାତ ବର୍ଷରୁ ଆଠ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଟସ୍ କରିବା ପାଇଁ ମୁଦ୍ରା ଓ ମାଚିସ୍ ଡ଼ବାର ଖୋଳକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । କୌଣସି ଏକ ଖେଳାଳୀ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା କରିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା କରନ୍ତି ସେ ଟସ୍ କରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ସିଂହ କି ମୁଡ଼ି(ମୁଣ୍ଡ)' ଏହିପରି ମୁଦ୍ରାର ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ପତି ଜମାକରନ୍ତି । ଯଦି ଟସ୍‌ରେ ସିଂହ ଆସିଥାଏ ତେବେ ସିଂହ ନାଁରେ ପତି ଜମା କରିଥିବା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଯିଏ ଯେତୋଟି ପତି ଜମା କରିଥାଏ ତାକୁ ସେତିକି ଅଧିକ ପତି ଦିଆଯାଏ । ମୁଡ଼ି ନାଁରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ପତି ଜମା କରିଥାନ୍ତି ସବୁତକ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା କରୁଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କର ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ କରାଯାଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ତଥା ବୟସ୍କମାନେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନାରେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ଏମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ ଭାଗ ନେବା ସହିତ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉପଭୋଗ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ପଦମ୍‌ଫୁଲ୍

'ପଦମ୍ ଫୁଲ' କ୍ରୀଡ଼ା ପାଣି ଭିତରେ ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଆଠ ଦଶରୁ ବାରବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡା ଆୟୋଜନରେ ଭାଗ ନେଇଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରଥମେ ସେମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରନ୍ତି । ଏହି ଖେଳରେ 'ମାଇ ନିର୍ବାଚନ' ପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ପାଣି ଭିତରେ ବୁଡ଼ି ରହିବାକୁ ହୁଏ । ଯିଏ ପ୍ରଥମେ ପାଣି ଭିତରୁ ଉଠିଆସି ତାକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁପଡ଼େ । ଏହି 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ପଦମଫୁଲ୍ ହୋଇଥାଏ । ଏହି 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ପାଣିରେ ପହଁରି ପହଁରି ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ ଓ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଦିଏ ସେ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମର ପ୍ରଚଣ୍ଡ ରୌଦ୍ରରେ ପାଣି ଭିତରେ ରହି ଆନନ୍ଦ ନେବାର ମାନସିକତାରୁ ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କୌଣସି ଦର୍ଶକଙ୍କ ଅପେକ୍ଷା ରଖେନାହିଁ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଜିଲ୍ଲାରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଛିଁ ଛିଁଆନି' ନାମରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପାଏନ୍‌ଆନ୍‌ବା

'ପାଏନ୍ ଆନ୍‌ବା' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଂଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଚାରିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲାଂକ ଦ୍ୱାରା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ପ୍ରତିବଂଧକ ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।

ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣକୁ ବୁଢ଼ୀ ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ହୁଏ । ବୁଢ଼ୀ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଂକୁ ପାଣି ଆଣିଯିବା ପାଇଁ ପଠାଇଥାଏ । ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ ଉପରକୁ ଆଂଜୁଳା କରି "ଦେ'ରେ ଚୁଆଁ ପାଏନ୍ ଦେ । ଦେ'ରେ ନଏଦ୍ ପାଏନ୍ ଦେ", "ଦେ'ରେ ବନ୍ଧ୍ ପାଏନ୍ ଦେ", କାହାକୁ "ଇଟା ପୁଚକୁଲା ପାଏନ୍", କାହାକୁ "ଇପାଏନ୍‌ଥି କୁକୁର୍ ମୁତିଛେ" ଏହିପରି କହି ଭଲପାଣି ଆଣିବାକୁ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଫେରେଇ ଦେଇଥାଲ । ପୁଣି ସମସ୍ତେ ଉପରକୁ ଆଂଜୁଳା କରି କହିଥାନ୍ତି "ଦେ ମହାପ୍ରୁ ଗଙ୍ଗାର ପାଏନ୍ ଦେ' ଓ ବୁଢ଼ୀ ପାଖକୁ ନେଇକି ଆସନ୍ତି । ବୁଢ଼ୀ ଯାହାର ପାଣିକୁ ଭଲ କୁହେ ସିଏ ତଳେ ବସି ଦୁଇଗୋଡ଼କୁ ଚୁଲି କରି ଆଞ୍ଜୁଳା (ହାଣ୍ଡି) ବସାଏ । ବୁଢ଼ୀ ସେଇଠି ଭାତ ତରକାରୀ ଅଧିକାର ଅଭିନୟ କରିଥାଏ । ରନ୍ଧା ସରିଗଲା ପରେ ସେସବୁକୁ ଜଣେ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଇଙ୍ଗିତ କରି କହେ "ଇନେ ରଖ୍‌ଲେ ମାକଡ଼ ଖାଏ ।

ଇନେ ରଖିଲେ କୁକୁର ଖାଏ... ଇନେ ରଖିଲେ ବଞ୍ଚି ଥାଏ" ଏବଂ ଶେଷ ଜଣକ ପାଖରେ ରଖି ଗାଧୋଇବା ପାଇଁ ଯାଏ । ବୁଢ଼ୀର ଅନୁପସ୍ଥିତିରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ଖାଇଦେଇଥାନ୍ତି । ବୁଢ଼ୀ ଗାଧୋଇସାରି ଫେରିବା ପରେ ନିଜ ରନ୍ଧା ଖାଦ୍ୟ ନଦେଖି ପଚାରିଥାଏ "ମୁଇଁ ଭାତ୍, ଦାଏଲ୍, ତରକାରୀ କେତେ କଣା ରାନ୍ଧି କରି ଯାଇଥିଲି କାହିଁ ଗଲା ? ଉତ୍ତରରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କୁହେ, "କୁକୁର ଖାଏଲା", ଜଣେ କୁହେ, "ମାକଡ଼ ଖାଏଲା !" ବୁଢ଼ୀ ପୁଣି କହେ, "କୁକୁର୍‌କେ ତ ମୁଇଁ ଗଦେ ଭୁଜା ଦେଇଥିଲି, ମାକଡ଼କେ ତ ମୁଇଁ ରାଁପିକୁରି ପେଁଟକୁର୍‌ତା ଫିଦେଇ କେତେନି କେତେ ବଢ଼ଲ ଦେଇଥିଲି, ସତ କହ କିଏ ଖାଏଲା ? ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ "ହଏ ଆମେ ଖାଇଛୁ !" କହି ଦୌଡ଼ି ଚାଲିଯାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ତଥା ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ ପରିସରରେ ଏହି କ୍ରୀଡା ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବାରୁ ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକମାନେ ସାନ ସାନ ପିଲାଙ୍କ ଏହି ଅଭିନୟାତ୍ମକ ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ପାଟ୍‌ଜରଲେନ୍

'ପାଟ୍‌ଜର୍‌ଲେନ୍' ଚାରିରୁ ଆଠ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲାଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା ।[୯] ଏହା ସାଧାରଣତଃ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରଥମେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ମାଇ ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ମାଇକୁ ଘେରିକରି ବୃତ୍ତାକାରରେ ବୁଲିଥାନ୍ତି । ମାଇ ନିଜର ପାଦକୁ ଦେଖେଇ ପାଦେ ପାଦେ ପାନି କହିଲେ ଏହି ଖେଳାଳୀମାନେ 'ଘୋ ଘୋ' ରାନୀ' କହିଥାନ୍ତି । ଏହିପରି 'ମାଇ' ଆଣ୍ଠୁକୁ ଦେଖେଇ "ଆଁଠେ ଆଁଠେ ପାନି !", ଜଂଘକୁ ଦେଖେଇ 'ଜଂଘେ ଜଂଘେ ପାନିଁ !' ଅଣ୍ଟାକୁ ଦେଖେଇ 'ଅଁଟେ ଅଁଟେ ପାନି !' ବେକକୁ ଦେଖେଇ "ବେଁକେ ବେଁକେ ପାନି !", ପାଟିକୁ ଦେଖେଇ "ଟୁଁଡ଼େ ଟୁଁଡ଼େ ପାନି !" ନାକକୁ ଦେଖେଇ "ନାକେ କାନେ ପାନି !", ମୁଣ୍ଡକୁ ଦେଖେଇ "ମୁଡ଼େ ମୁଡ଼େ ପାନି !" କହିଥାଏ ଓ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରତିଥର ଘୋ ଘୋ ରାନୀ କହିଥାନ୍ତି । ଶେଷରେ 'ମାଇ' "ନଦୀର ପାନି ନଦୀକେ ଗଲାରା ସଲ୍ କରି" କହି ଏହି ବୃତ୍ତାକାରର ଘେରରୁ ମୁକୁଳି ଯିବା ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ ।

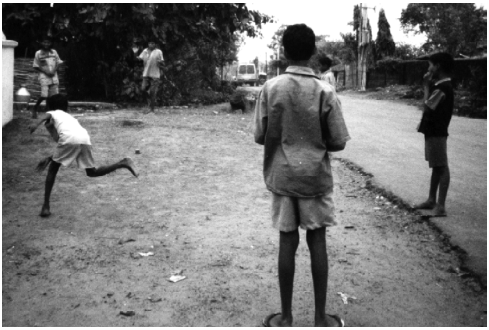
'ମାଇ' ଚାଲିଗଲା ପରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ତାକୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । 'ମାଇ'କୁ ଯେକୌଣସି ଖେଳାଳୀ ଯେଉଁଠାରେ ଛୁଇଁଦିଏ ସେହିଠାରେ ରହିଯାଏ । ଏବଂ ସେହି ସ୍ଥାନରୁ ତାହାକୁ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ପିଠିରେ ବୋହି ଖେଳୁଥିବ ସ୍ଥାନକୁ ପ୍ରତ୍ୟେକ

ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ବିନା ବିଶ୍ରାମରେ ଆଣିବାକୁ ପଡ଼େ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଆଣିପାରେ ନାହିଁ ସିଏ ପୁଣିଥରେ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣରେ ନିୟମ ଜନିତ କୌଣସି ବାଧକତା ନଥିବାରୁ ଏମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ କ୍ୱଚିତ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ତେବେ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ବଲାଙ୍ଗୀର ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଘୋ ଘୋ' ରାନୀ ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ଥିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ପିତୁ

'ପିତୁ' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା । ଶୀତଋତୁରେ ସାଧାରଣତଃ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାତ ବର୍ଷରୁ ତେର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଦୁଇଦଳ ପୁଅ ଝିଅ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରତିଦଳରେ ଅତି କମ୍‌ରେ ତିନି ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ନହେଲେ ଏହାରର ଆୟୋଜନ ସଂଭବ ହୁଏ ନାହିଁ । ତେବେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟା ଅଧିକ ହେଲେ ଆହୁରି ଆକର୍ଷଣୀୟ ହୋଇଥାଏ । ପଡିଆର ମଝି ସ୍ଥାନରେ, ଏପରିକି ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଯେଉଁଠି ଦୌଡ଼ାଦୌଡ଼ି କରିବା ପାଇଁ ସୁବିଧା ଥାଏ ସେଠି ଏହି କ୍ରୀଡାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ସାତଟି ଖପର ଉପରକୁ ତଳ ଉପର କରି ପିତୁ ରଚିଥାନ୍ତି । ଏହି ପିତୁକୁ କେନ୍ଦ୍ର କରି ଏକ ବୃତ୍ତାକାର କ୍ଷେତ୍ର ଅଂକନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ବୃତ୍ତାକାର କ୍ଷେତ୍ରର ଦି ପାଖରେ ପାଂଚ ସାତ ହାତ ଛାଡି ଦୁଇଟି ରେଖା ଟଣାଯାଏ । ପିତୁମାରିବା ବେଳେ ଦୁଇଦଳ ଏହି ଦୁଇ ସୀମାରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । ଦୁଇ ଦଳ ମଧରେ 'ଥୁକ୍-କି-ପିଟ୍' କିମ୍ବା 'ଚିତ୍-କି-ପଟ୍' ପରେ ଯେଉଁ ଦଳ ପିତୁ ମାରିବାକୁ ରାଜି ହୋଇଥାନ୍ତି ପିତୁ ମାରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଦଳର ଖେଳାଳୀକୁ ବଲ୍‌ଟି ଧରିନେବାପରେ ପିତୁ ମାରିଥିବା ଦଳକୁ ସେଇ ବଲରେ ମାରି ଗୋଡ଼େଇବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ବଲ ଯଦି ପିତୁ ମାରିଥିବା ଦଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କ ହାତରେ ପଡ଼ିଯାଏ ତେବେ ସେମାନେ ମଧ ଅନ୍ୟଦଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ



ମାରିଗୋଡ଼େଇଥାନ୍ତି । ଯଦି ବଲ୍ ବାଜିବା ଆଗରୁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ବସି ନଦିଅନ୍ତି ତେବେ ତାକୁ ମଲା ବୋଲି ଧରି ନିଆଯାଏ । ଭଲ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଖେଳରୁ ସାମୟିକ ଭାବେ ଓହରି ଯିବାକୁ ପଡ଼େ । ଗୋଟିଏ ଦଳର ଜଣେ ମରିଥିଲେ ସେହି ଦଳର କୌଣସି ଖେଳଳୀଯଦି ଅନ୍ୟ ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ ମାରିଦେଇ ପାରିଲା ତେବେ ସେ ଜଣକ ଜୀଁ ଥାଏ ବା ପୁଣି ଖେଳରେ ସାମିଲ୍ ହୋଇଥାଏ । ଏହାରି ଭିତରେ ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ପିତୁ ରଚିବା ପାଇଁ ଉଦ୍ୟମ ଚାଲିଥାଏ । ଏହି ପିତୁ ରଚିବା ସମୟରେ ମଧ୍ୟ ଯଦି ବଲ୍ ମାଡ଼ ହୋଇଯାଏ ତେବେ ତାହା ବିଫଳ ହୋଇଯାଏ । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଦଳ ପିତୁ ରଚିବାର ସଫଳ ହୁଏ ସେହି ଦଳର ବିଜୟ ହୁଏ ଓ ଅନ୍ୟ ଦଳ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇଥାଏ ।

ବେଳେବେଳେ ବିନା ପିତୁରେ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି ଖେଳର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ଦୁଇଦଳ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ ଠିଆ ହୋଇ ତାଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ପିତୁ କହି ଉପରକୁ ବଲ୍ ଫିଙ୍ଗିଥାଏ ତାପରେ ଯେଉଁ ଦଳର ଖେଳାଳୀ ହାତରେ ବଲ ପଡ଼େ । ସେ ଅନ୍ୟଦଳର ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ବଲ୍ ମାରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରେ । ଯଦି ବଲ ବାଜିବା ଆଗରୁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ବସି ନଦିଏ ତେବେ ତାକୁ ମଲାବୋଲି ଧରିନିଆଯାଏ । ସେହି ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ସାମୟିକ ଭାବେ ଓହରି ଯିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳ ଅନ୍ୟ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀକୁ ମାରିଦେଇପାରିଲେ ସେହି ଦଳର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟା ଠାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟାଯାଏ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ସମବୟସ୍କ ତଥା ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟ ହେବାକୁ ମିଳିଥାଏ । କିଛି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ହେଲେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ୍ୟ କରିଥାନ୍ତି ।

୧. ବଲାଙ୍ଗୀର, ସମ୍ବଲପୁର ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ସାତପୁଟିଆ' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ପିଟଲ୍

'ପିଟଲ୍' ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଆରମ୍ଭ ହେଉଥିବା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାଧାରଣତଃ ପାଂଚରୁ ବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀମାନେ ଦୁଇଦଳରେ ପ୍ରଥମେ ବିଭକ୍ତ ହୋଇଥାନ୍ତି । ଗୋଟିଏ ଦଳ ଗୋଟିଏ ବଡ଼ ବୃତ୍ତାକାର ମଧ୍ୟରେ ରହିଲେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ବୃତ୍ତାକାର ବାହାରେ ଘୁରି ବୁଲିଥାନ୍ତି । ବୃତ୍ତାକାର ମଧ୍ୟସ୍ଥ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଏହି ବୃତ୍ତାକାର ବାହାରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀମାନେ କୌଶଳପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଗପସପ ତଥା ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର

କୌତୁହଳ କରି ହାତକୁ ଧରି ଟାଣି ଆଣିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ ବେଳେବେଳେ ବୃତ୍ତାକାର ବାହ୍ୟରୁ ଖେଳାଳୀ ମଧ୍ୟ ବୃତ୍ତ ଭିତରକୁ ଟାଣି ହୋଇ ଯିବାର ସଂଭାବନା ଥାଏ । ଅତଏବ, ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଦଳ ଆଉ ଗୋଟିଏ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ନିଜ ଆଡ଼କୁ ଟାଣିନିଏ ସେହି ଦଳ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀ କ୍ରୀଡ଼ାର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିପାରୁଥିବାରୁ କିଛି ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ପିଠାପୁଡ଼େନ

'ପିଠାପୁଡ଼େନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଚାରିରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଝିଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ବୃତ୍ତାକାରରେ ସମସ୍ତଙ୍କ ଗୋଡ ଏକତ୍ର କରି ବସନ୍ତି । ସମସ୍ତଙ୍କ ଗୋଡର କେଂନ୍ଦ୍ରସ୍ଥଳୀ 'ଚୁଲି' ଭାବରେ ପରିଚିତ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ ବୁଢ଼ୀ ହୋଇ ସେହି ଚୁଲିରେ ପିଠା ତିଆରି କରିବାର ଅଭିନୟ କରେ । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ କୁକୁର ହୋଇଥିବା ବେଳେ ବାକି ସମସ୍ତେ ବୁଢ଼ୀର ନାତୁଣୀ ହୋଇଥାନ୍ତି । ପିଠା ତିଆରି ସରିଗଲା ପରେ ବୁଢ଼ୀ କୁକୁରକୁ ସାଂଗରେ ନେଇ ଗାଧୋଇବାକୁ ଯାଏ । ଏହି ସମୟରେ ନାତୁଣୀମାନେ ବୁଢ଼ୀର ତିଆରି ଥିବା ସବୁ ପିଠାକୁ ଖାଇଦେଇ କିଛି ନଜାଣିଲା ପରି ବସିଥାନ୍ତି । ବୁଢ଼ୀ ଗାଧୋଇ ସାରି ଫେରିବା ପରେ ପିଠା ନଥିବା ଦେଖି ନାତୁଣୀମାନଙ୍କୁ ପଚାରେ-

ନାତେନ୍‌ରେ ନତେନ୍ ମୋର ପିଠା ଗଲା କାହିଁ ?

ନାତୁଣୀମାନେ - ଆଇ ଗୋ ଆଇ ଆମେ କିଛି ଜାନୁ ନାଇଁ ।

ବୁଢ଼ୀ - କହ କହ ମୋର ନାତେନ୍ ମନେ ପିଠା ଗଲା କାହିଁ ?

ନାତୁଣୀମାନେ - ଆଇ ଗୋ ଆଇ ତୋର୍ ପିଠାକେ ଜହ୍ନମାମୁଁ ଦେଲା ଖାଇ ।

ବୁଢ଼ୀ - ଜନ୍‌ରେ ଜନ୍ ମୋର ପିଠାକେ ଖାଏଲୁ କାଏଁ କାଜେ ?

ଜହ୍ନମାମୁଁ (ନାତୁଣୀ ମାନଂକ ଭିତରୁ ଜଣେ) - ତୋର୍ ପିଠା ତୋର୍ କୁକୁର୍ ଖାଏଲା, ମକେ କହିଛୁ କାଏଁ କାଯେ ? ତାପରେ ବୁଢ଼ୀ କୁକୁରକୁ ଦୌଡ଼େଇ ଦୌଡ଼େଇ ପିଟେ ଓ ଲିପାପୋଛା କରିବାର ଅଭିନୟ କରେ । ଏହି ସମୟରେ ନାତୁଣୀମାନେ ବୁଢ଼ୀର ହାତ ଗୋଡ ଚିମୁଟି ଦେଇଥାନ୍ତି ଓ ବୁଢ଼ୀ, "କାଏଁଟା ଚାବୁଛେରେ ନାତେନ୍ ମନେ ?" ପଚାରିଲେ

ନାତୁଣୀମାନେ "ଚାଁଟି ଚାବୁଥିବା ଆଈ !" କହିଥାନ୍ତି । ବୁଢ଼ୀ କୁକୁରକୁ ଦଣ୍ଡ ଦେବା ପାଇଁ ଚୁଲିରେ ଆଣି ବସେଇ ଦିଏ ହେଲେ କୁକୁରକୁ କିଛି ହୁଏ ନାହିଁ । ବୁଢ଼ୀ ନାତୁଣୀମାନଙ୍କ କାରସାଦି ଜାଣି ରାଗରେ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଦୌଡ଼େଇ ପିଟିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରେ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାୟ ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହେଉଥିବାରୁ ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀୟ ଦର୍ଶକ ସାନ ସାନ ପିଲାଙ୍କ ଏହି ଅଭିନୟକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ପୁଚି

'ପୁଚି' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା ।[୧] ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସାଧାରଣତଃ ଅପ୍ରାପ୍ତବୟସ୍କା ବାଳିକାମାନେ ହିଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅନ୍ୟ ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପରି ଏହି ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ମଧ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣକରାଯା । ସାଧାରଣତଃ ଅପରାହ୍ନ ସମୟରେ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ପୁଚି ଖେଳ ପାଇଁ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟ ସୀମା ନଥାଏ ଏହା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା ଦକ୍ଷତା ଉପର ଏହାର ନିର୍ଭର କରେ । ଏହି ଖେଳରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜେ ଖେଳିପାରିବା ଭଳି ସ୍ଥାନ ଛାଡ଼ି ଏକାଠି ବସିଥାନ୍ତି ଏବଂ ପୁଚି ଗୀତ[୨] ଗାଇ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ ଆଗକୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ ପଛକୁ କରି ଦ୍ରୁତଗତିରେ ଖେଳିଥାନ୍ତି । ବିନା ଗୀତରେ ମଧ୍ୟରେ ଏହି ଖେଳର ଆୟୋଜନ କରଯାଇଥାଏ ।

ଝିଅପିଲାମାନେ ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥିବାରୁ ଏମାନଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳ ବୈଶିଷ୍ଟତାକୁ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. କଳାହାଣ୍ଡି ଅଂଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ 'ପୁଚି' କୁହାଯାଉଥିବା ବେଳେ ବଲାଂଗୀର ସମ୍ବଲପୁର, ତଥା ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହା 'ସିଲୋଲାଇ', ଭାବରେ ପରିଚିତ ।

୨. ସିଲୋଲାଇ ସିଲୋଲାଇ/ ଆମ ଖେଲ୍‌ମା ବାଇ / ବାଇ ଗଲା ରୁଷି / ଦେ ଗୋ ମା ବାସି / ବାସି ପେଜେ ନୁନ୍ ନାଇଁ/ ସାନ୍ ଦିଅରର୍ ଗୁନ୍ ନାଇଁ ।

ପେର୍ରୀବାଡ଼ି

'ପେର୍ରୀ ବାଡ଼ି' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହା ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହୋଇଥାଏ । ଛଅରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ହିଁ କ୍ରୀଡ଼ା କ୍ଷେତ୍ର ଭାବେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ବିଶେଷତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ସମୟ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ବାଡ଼ିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି । ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନଇଁପଡ଼ି ଦୁଇ ଗୋଡ ଫାଙ୍କରେ ନିଜ ନିଜ ବାଡ଼ି ଫିଙ୍ଗିଥାନ୍ତି । ଯାହାର ବାଡ଼ି ସବା ପଛରେ ପଡ଼ିଥାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ । 'ମାଇ'ର ବାଡ଼ିକୁ ଗୋଟଏ ସ୍ଥାନରେ ପୋତି ଦିଆଯାଏ, ଏବଂ ଏହି ବାଡ଼ିଠାରୁ କିଛି ଦୂରରେ ସରିଗାର ଟଣାଯାଏ । ସରିଗାର ଠାରୁ ଅନ୍ୟମାନେ ମାଇ ବାଡିକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରି ନିଜ ନିଜ ବାଡ଼ି ଫିଙ୍ଗିଥାନ୍ତି । ଯଦି 'ମାଇ'ର ବାଡ଼ିରେ ବାଜିଯାଏ ତେବେ ସେହି ବାଡ଼ିକୁ ନେଇ ସରିଗାର ପାଖକୁ ଫେରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହ ସମୟରେ 'ମାଇ' ଯଦି ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ ଛୁଇଁଦିଏ ତେବେ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏହି ସମୟରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ 'ମାଇ'ର ବାଡ଼ିକୁ ନିଜ ନିଜ ବାଡ଼ି ଦ୍ୱାରା ଘୋଷାରି ଆଣିବାକୁ ହୁଏ । ଏହି ସମୟରେ ମଧ ଯଦି 'ମାଇ' କୌଣସି ଖେଳାଳୀକୁ ବାଡ଼ି ଘୋଷାରୁଥିବା ସମୟରେ ଛୁଇଁଦିଏ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀଜଣକ ମାଇ ହୋଇଥାଏ । ଶେଷରେ ମାଇର ବାଡ଼ିକୁ ଘୋଷରି ଆଣି ସରିଗାର ପାଖରେ ପହଂଚି ଦେଲେ ମାଇକୁ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ପଡେ ଓ 'ମାଇ'କୁ ଗୋଟିଏ ମାସ ହେଲା ବୋଲି କୁହାଯାଏ । ଏହିପରି ଜଣେ 'ମାଇ'କୁ ଦଶମାସ ହେଲେ ଖେଳ ସରିଯାଏ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ'କୁ ପେଟେ ହେଲା .. ପେଟେ ହେଲା, ବା ପେର୍ରୀ ହେଲା... ବୋଲି ଛିଗୁଲେଇ ଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର କାଳରେ ସମବୟସ୍କ ତଥା ବୟସ୍କମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । କିଛି ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଇଛାପ୍ରକାଶ କଲେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଭାଗନେବା ମଧ ଦେଖାଯାଏ ।

ଫାର୍‌ଲଂଘେନ୍

'ଫାର୍ ଲଂଘେନ୍' ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ଦଳଗତ ଆୟୋଜନ । ଆଠରୁ ଦଶବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଏ ସେଇଠୁ 'ମାଇ' ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ମାନଙ୍କୁ ପଚାରେ "ସାନ ଫାର୍ କି ବଡ଼୍ ଫାର୍ ?" ଓ ସରିଗାର ଠାରୁ ଡେଇଁଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ 'ସାନ୍ ଫାର୍'

କହିଲେ 'ମାଇ' ଯେତେଦୂର ଡ଼େଇଁଥାଏ ଠିକ୍ ସେତିକି ଦୂର ଡେଇଁବାକୁ ହୁଏ । 'ବଡ଼୍‌ଫାର୍' କହିଲେ 'ମାଇ' ଡ଼େଇଁଥିବା ଦୂରତାର ଦି'ଗୁଣ ଦୂରତା ଡେଇଁବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଯିଏ ଡ଼େଇଁପାରେ ନାହିଁ ସିଏ 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ସମବୟସ୍କମାନେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ଏମାନେ ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କଲେ ସହଜରେ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କିଛି ବୟସ୍କ ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବଲାଙ୍ଗିର, ସମ୍ବଲପୁର, ସୁନ୍ଦରଗଡ଼ ଜିଲ୍ଲାର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ 'ମାକଡ଼ି ଡିଆଁ' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଫୁଇଟ୍

'ଫୁଇଟ୍' ବା 'ଫୁଇଟ୍ ଖେଲ୍' ସାଧାରଣତଃ ପାଣି ଭିତରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ରେ ସାତ ଆଠ ବର୍ଷରୁ ବାର ତେର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସକାଳେ ତଥା ମଧ୍ୟାହ୍ନ ସମୟରେ ପୋଖରୀ ଭିତରେ ପରିବେଷିତ ହୋଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀ ଆବଶ୍ୟକ କରେ ନାହିଁ ତେବେ ଅନ୍ୟୁନ ତିନି ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ହେବା ଅପରିହାର୍ଯ୍ୟ ମନେହୁଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭ ପୂର୍ବରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଉଥାଏ । 'ମାଇ' ପାଣି ଭିତରେ ବୁଡିରହେ ଯା' ଭିତରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ସ୍ଥାନ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିଦେଇଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ପାଣି ଭିତରେ ବୁଡ଼ି ରହିଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଏହି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଗୋଡ ଅବା ଦେହକୁ ସ୍ପର୍ଶ କରି ସେମାନଙ୍କ ନାଁ କହିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । 'ମାଇ' ଯାହାର ନାଁ କହିଥାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ମାଇ' ହୁଏ । ଏହି ପରିବେଷଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ 'ଠିଆ ଫୁଇଟ୍' କୁହାଯାଏ । ଅନ୍ୟ ଏକପ୍ରକାର ଫୁଇଟ୍ ହେଉଛି 'ବୁଡ଼ା ଫୁଇଟ୍ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାର 'ମାଇ' ଆଖି ବୁଜି ଠିଆ ହୋଇଥାଏ । ଯା ଭିତରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ବୁଡ଼ି ଯାଆନ୍ତି ତାପରେ ମାଇକୁ ମଧ ବୁଡ଼ିଯାଇ ସେମାନଙ୍କୁ ଠାବ କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଯାହାକୁ 'ମାଇ' ପ୍ରଥମେ ଠାବକରେ ସେ 'ମାଇ' ହୁଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟାଯାଏ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ ।

ସାଧାରଣତଃ ପୋଖରୀ ଭିତରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନ ହୋଇଥିବାରୁ ଛିପିମରା ପରି ଏଥିରେ ମଧ ଦର୍ଶକଙ୍କ କମ୍ ସଂଭାବନା ଥାଏ । ତେବେ, ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପଭୋଗ କରିଥାନ୍ତି ।

ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍

'ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏଥିରେ ପାଂଚ ସାତରୁ ଆଠ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସାଧାରଣତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । ପ୍ରଥମେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ ହୁଏ । ତାପରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ପରସ୍ପର ଭିତରେ କୌଣସି ଏକ ଫୁଲ, ଫଳ, କି ପତ୍ରର ନାଁ କୁହାକୁହି ହୋଇଥାନ୍ତି ଆଉ 'ମାଇ' ସାମ୍ନାକୁ ଆସି କହିଥାନ୍ତି ଫୁଲ (ଯଦି କୌଣସି ଏକ ଫୁଲର ନାଁ କୁହାକୁହି ହୋଇଥିବେ) । ସେଇଠୁ 'ମାଇ' ବିଭିନ୍ନ ଫୁଲର ନାଁ ଧରିବ ଯଦି ସଠିକ୍ ନାଁ ଧରିଦିଏ ତେବେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଦୌଡ଼ିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । 'ମାଇ' ସେତିକିବେଳେ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଦିଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷଣ ହେଉଥିବାରୁ ସମବୟସ୍କଙ୍କ ବ୍ୟତୀତ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଉପସ୍ଥିତି ଦେଖାଯାଏ ଯେଉଁମାନେ ସାନ ସାନ ପିଲାଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଉତ୍ସାହିତ କରିଥାନ୍ତି ।

ବନକ୍‌ବାଏର୍

'ବନକ୍‌ବାଏର୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଂଚରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅ ପିଲା ଓ ଝିଅ ପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ଅସୁବିଧା ନଥାଏ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ମାଳି ହୋଇଥାଏ ଓ ଜଣେ କାଉ ହୋଇଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସବୁ ଖେଳାଳୀ ଗୋଲାକୃତିରେ ପରସ୍ପରକୁ ସାମ୍ନାକରି ଗୋଡ଼ ଲମ୍ବେଇ ବସିଥାନ୍ତି । ମାଳି ଏହି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଦଶ ଜଣ କରି କଖାରୁ, ବୋଇତିକଖାରୁ, କାକୁଡ଼ି, ତରଭୁଜ, ଶିମ୍ବ ଇତ୍ୟାଦି ନାଁ ଦେଇଥାଏ । ଏହାପରେ ମାଳି ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖକୁ ଆସି ସେ ଲମ୍ବେଇଥିବା ଗୋଡ଼ର ଦୁଇ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଦୁଇ ଗୋଡ ରଖି ତାହାର ନାଁ (ଖେଳରେ ଦିଆ ହୋଇଥିବା ନାମ) ଧରି ଅଂଜୁଳାରେ ପାଣି ଦେବାର ଅଭିନୟ କରିଥାଏ । ପାଣି ଦେଇ ସାରିବା ପରେ ପାଚିଲାଣିକି ନାହିଁ ଆସି ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ କରି ଦେଖେ । ବନକ୍ ପାଖକୁ ଯାଇ କୁହେ, "ବନକ୍ ପାଚ୍‌ଲା ନା କି ନାଇଁ ଗା ?" ବନକ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀଜଣକ ପାଟିରେ ପବନ ପୂରେଇ ଗାଲକୁ ଫୁଲେଇ ଦେଇଥାଏ । ମାଳି ଦୁଇ ହାତରେ ଫୁଲିଥିବା ଗାଲକୁ

ଚପିଦିଏ । ପଟ୍ କଲେ ପାଚିଛି ଓ ଫୁସ୍ କଲେ କଷି ଅଛି ଭାବେ । ଏହାପରେ ପୁଣିଥରେ ପାଣି ଦେବା ଆରମ୍ଭ କରିଥାଏ । ଏହି ସମୟରେ କାଉ ଆସି କୁହେ "କା...କା...ବୁଢ଼ୀର୍ ମାଖାନ୍ ଖା...ଖା... । କା...କା...ବୁଢ଼ୀର୍ ବନକ୍ ଖା...ଖା... ।" ମାଳି କାଉକୁ ହୁରୁଡୁଥାଏ ଓ କାଉ ଏହିପରି କହୁଥାଏ । ଶେଷରେ ମାଳି କୁହେ, "ପାଣିକୁଆ ଆଏଁଖ୍ ପକାଲାନ । ଆ ନେ ଗୁଟେ ବାଛି କରି ଯେନ୍‌ଟା ପାରୁଛୁ ।" କାଉ ଆସି ବାଛିଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ପାଖକୁ ଆସି "ଇଟାକେ ଚାଁଟି ଖାଏଲାନା", "ଇଟା କୁହି ଗଲାନା", "ଇଟା କଁସି ହିଚେ ।" ଇତ୍ୟାଦି କହେ ଓ ଶେଷରେ କୌଣସି ଗୋଟିଏକୁ ବାଛି ନେଇଯାଏ । ଅର୍ଥାତ୍ ସେହି ଖେଳାଳୀକୁ ଟାଣି ତା ପାଖକୁ ନେଇ ଯାଇଥାଏ । ପୁଣି ଥରେ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଚାଲେ । ଶେଷରେ ମାଳିର ସବୁ ପନିପରିବାକୁ ନେଇଗଲା ପରେ କାଉକୁ ମାଳି ଦୌଡେଇ ଥାଏ । ମାଳି କାଉକୁ ଯେଉଁଠି ଧରେ ସେଇଠୁ ଖେଳୁଥିବା ସ୍ଥାନକୁ କାଉ ମାଳିର ଯେତୋଟି ପନିପରିବା ନେଇଥାଏ ସେତେ ଥର ବୋହି ଆଣିଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାକୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟାଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ବାଗ୍‌ଛେଲ୍

'ବାଗଛେଲ' ବା 'ବାଗ୍‌ଡ଼ି' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁରେ ବିରକ୍ତିକର ମଧ୍ୟାହ୍ନର ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବା ପାଇଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ପକ୍ଷ ଭାବରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । କିଶୋର, ତରୁଣଙ୍କ ଠାରୁ ବୟସ୍କ ବୃଦ୍ଧ ଯାଏଁ ସମସ୍ତେ ଏହି ଖେଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣଙ୍କ ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଗଣ ବୃକ୍ଷଛାୟାକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଚାରୋଟି କାଠି /ବଡ଼ ଗୋଡି, ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି, ଅଙ୍ଗାର, କିମ୍ବା ଖପର ଟୁକୁଡ଼ାକୁ ବାଘ ଓ କୋଡ଼ିଏଟି ଛୋଟ ଗୋଡ଼ିକୁ ଛେଳି ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରଥମେ ଅଙ୍ଗାର କିମ୍ବା କାଠି ସାହାଯ୍ୟରେ ଘର (ଚିତ୍ର ପଦର୍ଶିତ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିସର) ତିଆରି କରିଥାନ୍ତି । ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ପରସ୍ପର ସହମତିରେ କିଏ ବାଘ

ନେବ, କିଏ ଛେଳି ନେବ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରନ୍ତି । ଘରର ଚାରିକୋଣରେ ଚାରୋଟି ବାଘ ଏବଂ ଚତୁପାର୍ଶ୍ୱରେ ମଝିଘର ଚାରୋଟିରେ ଚାରୋଟି ଛେଳି ରଖାଯାଏ । ପ୍ରଥମେ ବାଘ ପକ୍ଷ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିଥାଏ ଏହାକୁ ବାଘ୍ ଚାଲାବା କୁହାଯାଏ । ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ନିଜ ସୁବିଧା ଅନୁସାରେ ଛେଳିର ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ହୋଇ ତାକୁ ଖାଇବା ପାଇଁ ଯୋଜନା କିଥାଏ । ଏହି ଖେଳରେ ବାଘ ଓ ଛେଳି କେବଳ ସରଳରେଖାରେ ହିଁ ଗତି କରିଥାନ୍ତି । ବାଘ ଗୋଟିଏ ଘର ଆଗେଇଲେ ଛେଳି ପକ୍ଷ ଗୋଟିଏ ଛେଳି ବାଂଧିଥାଏ ଅର୍ଥାତ୍ ଖାଲିସ୍ଥାନ ପୂରଣ କରିଥିଲେ । ବାଘ ଯଦି ଛେଳିର ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ଘରେ ଥାଏ ଓ ସାମ୍ନା ଘରେ ଖାଲିଥାଏ ତେବେ ବାଘ ଡ଼େଇଁପଡ଼ି ତାକୁ ଖାଇଯାଏ । ଏଣୁ ସେହି ଅନୁସାରେ ଖେଳାଳୀକୁ ସଚେତନ ରହି ଛେଳି ବାନ୍ଧିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି କୋଡ଼ିଏଟି ଛେଳି ବାନ୍ଧିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଯଦି ଚାରୋଟି ଯାକ ବାଘ ସଂଚରଣ କରିନପାରି ବନ୍ଧନରେ ପଡିଯାଂତି ତେବେ ଖେଳ ସରିଯାଏ ଓ ଛେଳି ପକ୍ଷର ବିଜୟ ହୁଏ । ସେହିପରି ଯଦି ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ଛେଳି ଖାଇଚାଲେ ତେବେ ତା'ର ବିଜୟ ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧ ଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ବଲାଙ୍ଗୀର, ସମ୍ବଲପୁର, ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆଂଶିକ ଭାବେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଶୈଳୀରେ ଡଂଡ଼ା ବାଗ୍‌ଡ଼ି, ତରା ବାଗଡ଼ି, ନାମରେ ମଧ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । 'ଡଁଡାବାଗ୍‌ଡ଼ି'ର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର ପରିସର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର । ଏହି ଶୈଳୀର ବାଗ୍‌ଡ଼ିରେ ଗୋଟିଏ ବାଘ ଓ ତିନୋଟି ଛେଳି ଏକାଥରେ ବଂଧାଯାଇ ଥାଏ ବା ରଖାଯାଏ (ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ), ତା'ପରେ ବାଘ ଗୋଟିଏ ଘର ଚଳାଇଲେ ଛେଳି ପକ୍ଷ ଗୋଟିଏ ଘର ଚଳାଇଥାଏ । ବାଘ ଯଦି ତିନୋଟି ଯାକ ଛେଳିକୁ ଖାଇଦିଏ ତେବେ ଖେଳ ସରିଯାଏ । ଏଥିରେ ମଧ ଛେଳିପକ୍ଷ ବାଘକୁ ବାଂଧି ଥାଏ । 'ତରାବାଗ୍‌ଡ଼ି' ପାଇଁ ମଧ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କ୍ରୀଡ଼ା ପରମ୍ପର ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଏହା ଦେଖିବାକୁ ତାରା ପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦଶଟି ଘରେ ଦଶଟି ଗୋଟି ବା ଗୋଡ଼ି ରଖାଯାଏ । ତାପରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଗୋଟିଏ ଗୋଡି ଉଠେଇ ନିଏ ଓ ଅନ୍ୟ ଜଣକ ଗୋଡ଼ି ଚଳେଇ ଥାଏ । ଦୁଇଜଣ ଯାକ ଖେଳାଳୀ ଗୋଡ଼ି ଚଳଉ ଚଳଉ ଯିଏ ଯେତେ ବେଶୀ ଗୋଟି ଖାଇଥାଏ ତା'ର ବିଜାୟ ହୁଏ ।

ବାଗଛେଳ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଖୁବ୍ କମ୍ କାରଣ ଏହା ସାଧାରଣତଃ ଦୁଇ ଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଭିତରେ ସୀମିତ । କିନ୍ତୁ ଇଚ୍ଛୁକ ଦର୍ଶକମାନେ ଦୁଇଜଣ ବା ଯୋଡିହୋଇ ଅତି ସହଜରେ ନିଜ ପାଇଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜକ କରିପାରନ୍ତି । ତେବେ, ଦର୍ଶକମାନେ ଚୁପ୍ ଚାପ୍ ଖେଳାଳୀଦ୍ୱୟଙ୍କ ଖେଳକୁ ଉପଭୋଗ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳ ଶେଷରେ ପରାଜିତ ଖେଳାଳୀଙ୍କ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳଗତ ତୃଟି ଉପରେ ଦର୍ଶକମାନେ ମନ୍ତବ୍ୟ ପ୍ରକାଶ କରିବା ଅବଶ୍ୟ ଦେଖାଯାଏ ।

ବାଡ଼ିଡେଗେନ୍

'ବାଡ଼ିଡ଼େଗେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା। ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଏକ ପାଂଚ ବର୍ଷରୁ ବାର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି। ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟତା ନଥାଏ। ଖେଳାଳୀମାନେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ବାଡ଼ି ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି। ପ୍ରଥମେ ସରିଗାରଟିଏ ଟାଣି ତାହାଠୁ ପଚାଶ ଷାଠିଏ ଫୁଟ ଦୂରତାରେ ଆଉ ଗୋଟିଏ ଗାର 'ପାଟ୍ ଗାର' ଟାଣିଥାନ୍ତି, ତେବେ, ଏହି ଦୂରତା ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ। ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ସରିଗାର ଉପରେ ଠିଆ ହୋଇ ପାଟ୍ ଗାର ଅଡକୁ ପଛ କରି ସମସ୍ତଙ୍କ ବାଡ଼ିକୁ ଫିଙ୍ଗିଥାଏ। ବାଡ଼ି ଗୁଡ଼ିକ ଯେଉଁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ପଡ଼େ ସେହି କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ସରିଗାରକୁ ଲାଗି ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ବାଡ଼ି ସଜେଇ ରଖାଯାଏ। ଯାହାର ବାଡ଼ି ସବା ଆଗରେ ଥାଏ ସିଏ ପ୍ରଥମେ ଡେଇଁଥାଏ। ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ନିଜ ବାଡ଼ିକୁ ବାଡ଼ି କୁ ଡେଇଁବାକୁ ହୁଏ, ଯିଏ ଯେତେଦୂର ଡ଼େଇଁଥାନ୍ତି ତାଙ୍କ ବାଡ଼ି ସେଇଠି ରଖାଯାଏ। ଖେଳାଳୀ ଯଦି ଡେଇଁଲା ବେଳେ ନିଜ ବାଡ଼ିକୁ ମାଡ଼ିପାରନ୍ତି ନାହିଁ ତେବେ ତାଙ୍କ ବାଡ଼ି ସବା ପଛକୁ ଚାଲିଯାଏ। ଏହିପରି ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଡେଇଁ ଡେଇଁ ନିଜ ବାଡ଼ିକୁ 'ପାଟ୍‌ଗାର୍' ପାରି କରିଥାନ୍ତି । ଶେଷରେ କେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବାଡ଼ି ରହିଯାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ମାଇ ହୁଏ। 'ମାଇ'ର ବାଡ଼ିକୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ସରିଗାରଠାରୁ ନିଜ ନିଜ ବାଡ଼ିରେ ଖସେଇ ଖସେଇ ଦୂରକୁ ନେଇଥାନ୍ତି। ଏହି ସମୟରେ 'ମାଇ' ଯଦି ବାଡ଼ି ଖସେଇ ନେଉଥିବା କୌଣସି ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ଛୁଇଁଦିଏ ତେବେ ସେ ମରିଯାଏ। ସେହି ଖେଳାଳୀଜଣକ ଆଉ ଗତି ଅନାଇ ପାରେ ନାହିଁ। ଶେଷରେ 'ମାଇ'ର ବାଡ଼ି ଯେତେଦୂର ଯାଏ ସେଇଠୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ପାଟ୍‌ଗାର ଯାଏଁ ଦୌଡ଼ି ଦୌଡ଼ି ବାଡ଼ି ଆଣିଥାଏ। ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟାରୁ ଦୁଇଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ।

ସମବୟସ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ନିୟମଜନିତ ବାଧକତା ନଥିବାରୁ ଏମାନଙ୍କୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ନାହିଁ। ତେବେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ

ପରିବେଶିତ ହେଉଥିବାରୁ କିଛି ଅଳ୍ପ ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଏପରିକି ଚାରିପାଞ୍ଚ ଜଣ ଦର୍ଶକ ମିଶି ଅନ୍ୟ ଏକ ପରିବେଷଣର ଆୟୋଜନ ମଧ୍ୟ କରିପାରନ୍ତି ।

ବାଟି

ବାଟି ମୂଖ୍ୟତଃ ପୁଅପିଲାଙ୍କ ଖେଳ । ଏହି ଖେଳ ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ । ଛଅ ସାତ ବର୍ଷରୁ ବାର ତେର ବର୍ଷର ପିଲାମାନେ ଏହି ଖେଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ କିମ୍ବା ପଡ଼ିଆରେ ଦିନବେଳା ବିଶେଷତଃ ଦ୍ୱିପ୍ରହର ବେଳେ ଏହି ଖେଳ ଦଳଗତ ଭାବେ ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ ଦୁଇଜଣ ଖେଳାଳୀ ହେଲେ ମଧ ଏହି ଖେଳ ଅନାୟାସରେ ଖେଳାଯାଇ ପାରେ । ଖେଳାଳୀମାନେ ଭୂମି ଉପରେ ବାଟି ରହିବାପରି ଏକ ଗାତ (ଡୁଆ/ ଖାଁଚ୍) ତିଆରି କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଗାତଠାରୁ ପ୍ରାୟ ପନ୍ଦର କୋଡ଼ିଏ ଫୁଟ୍ ଦୂରତାରେ ଗୋଟିଏ ସରଳରେଖା (ପାଟ୍‌ଗାର୍) ଟଣାଯାଇଥାଏ । ଯାହାର ବାଟି ଗାତରେ ପଡ଼େ ସେ ପ୍ରଥମେ ବାଟି ମାରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଏ । ଖେଳାଳୀ ନିଜ ବାଟି ଥିବାସ୍ଥାନରୁ ଭିତା (ବୃଦ୍ଧାଙ୍ଗୁଳି ଓ ମଧମା ଆଙ୍ଗୁଳି ମଧସ୍ଥ ଦୂରତା) ମାପି ପାଖାପାଖି ସୁବିଧା ମନେ କରୁଥିବା ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀର ବାଟିକୁ ମାରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ 'ଚାଙ୍ଗ ମାର୍‌ବା'[୧] କୁହାଯାଏ । ଯଦି କୌଣସି ଖେଳାଳୀର ବାଟି ଗାତରେ ପଡ଼ିଲା ନାହିଁ ତେବେ ଯାହାର ବାଟି ଗାତ ନିକଟବର୍ତ୍ତି ରହିଥାଏ, ତାକୁ ବାଟି ମାରିବାର ସୁଯୋଗ ମିଳେ । ବାଟି ମାରିବା ବେଳେ ଏକା ସାଙ୍ଗରେ ଦୁଇଟି ବାଟିକୁ ମାଡ଼ ହୋଇଗଲେ କିମ୍ବା ଦୁଇଟି ବାଟି ମଧରେ ଚାରି ଆଙ୍ଗୁଳ ବ୍ୟବଧାନ ରହିଯାଏ ତେବେ 'ଚକ୍'[୨] ଘୋଷିତ ହୋଇଥାଏ । 'ଚକ୍' ହୋଇଗଲେ ଦୁଇଜଣଯାକ ଖେଳାଳୀ ପୁଣିଥରେ ବାଟି ଗଡ଼ାଇବା ପାଳି ଆସିବା ଯାଏଁ ଖେଳରୁ ସାମୟିକ ବିରତି ନେଇଥାନ୍ତି । ପ୍ରଥମ ଖେଳାଳୀ ବାଟି ମାରି ନ ପାରିଲେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ଯାହାର ବାଟି ଗାତ ନିକଟବର୍ତ୍ତି ଥାଏ ଏହାର ସୁଯୋଗ ନେଇଥାଏ । ଏହିପରି ବାଟି ମାରି ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଶହେ ଭିତା ପୂରଣ କରେ

ତାକୁ ଆଉ ବାଟି ଗଡ଼ାଇବାକୁ ପଡ଼େନାହିଁ । ଶେଷରେ ଶହେଭିତା ପୁରଣ କରିନପାରି ରହିଯାଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ମାଇ' ଘୋଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

'ମାଇ' ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ବାଟି ମାରିବାର ସୁଯୋଗ ଦେଇଥାଏ । ବାଟି ମାରିବା ବେଳେ 'ମାଇ'ର ବାଟିସହ 'ଚକ୍' ହୋଇଗଲେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ମାରିବାପାଇଁ ସୁଯୋଗ ମିଳେ । 'ମାଇ' ଯେତେଥର ବାଟି ମାଡ଼ ଖାଇଥାଏ ତାକୁ ସେତେଥର କାନଧରି ଉଠ୍‌ବସ୍ ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ବେଳେବେଳେ ଗୋଟିଏ ଗୋଡ଼ରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇ ମଧ ଏପରି ଶାସ୍ତି ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଗାଡ଼ବାଟି' ଓ 'ଖାଲ୍‌ବାଟି' ଭାବରେ ଆଁଶିକ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଶୈଳୀରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ବିସ୍-କି-ଅମୃତ୍

'ବିସ୍-କି-ଅମୃତ' ପାଂଚରୁ ସାତ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପ୍ରାୟ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଆୟୋଜିତ ହୋଉଥିବା ଏହି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଖେଳାଳୀ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଇଥାଏ । 'ମାଇ' ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଦେଲେ 'ବିସ୍' କହିଦିଏ ସିଏ ମରିଯାଇଥାଏ । ତେବେ ମାଇ ଛୁଇଁବା ଆଗରୁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ବସି ପଡ଼ିଲେ ତାକୁ ମରିବାକୁ ହୁଏ ନାହିଁ । ଯଦି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମରିଯାଇଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଆଉ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ଆସି ତାହାକୁ ଛୁଇଁ 'ଅମୃତ୍' କହିଦେଲେ ସେ ପୁଣି ଉଠିପଡ଼ି ଦୌଡ଼ିଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାର କୌଣସି ନିୟମଜନିତ ବାଧକତା ନଥିବାରୁ କିଛି ବୟସ୍କ ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକ ହିଁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ବେଟେଙ୍ଗ୍

'ବେଟେଙ୍ଗ୍' ଆବଦ୍ଧପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଝିଅପିଲାମାନେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ପାଂଚଟି ବଡ଼ ଗୋଡ଼ି (ବେଟେଂଗ) ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀ ଏହି ପାଂଚଟି ବେଟେଂଗ୍‌କୁ ପାଂଚ ପ୍ରକାର (ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀ ପାଂଚ ପାଂଚଥର) ଖେଳ ଖେଳିଥାନ୍ତି । ପାଂଚଟି ବେଟେଂଗ୍‌କୁ ଦୁଇ ପାପୁଲିରେ ଧରି ତଳେ ପକେଇ

ପୁଣି ଗୋଟିଏ ବେଟେଂଗକୁ ଉପରକୁ ଫିଂଗି ଦେଇ ବେଟେଂଗ୍‌କୁ ଗୋଟି ଗୋଟି କରି ସାଉଁଟିବାକୁ ପଡିଥାଏ । ଏହାକୁ 'ଏକ୍‌ରେ ଏକା' କୁହାଯାଏ । ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଖଳ ଯାହା 'ଢ଼ଲିଆ ଟେକା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଏଥିରେ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଗୋଟିଏ ବେଟେଂଗ୍‌କୁ ଉପରକୁ ଫିଙ୍ଗି ତଳେଥିବା ଅନ୍ୟ ବେଟେଂଗ ମାନଙ୍କୁ ଯୋଡ଼ି ଯୋଡି କରି ତା'ସହିତ ସାଉଁଟିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଏହିପରି ତୃତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଖେଳ 'ତିନ୍ ବେନିକ' ରେ ତିନିଟା, ଚତୁର୍ଥ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଖେଳ 'ଚିଏର୍ ଚତୁରୀ'ରେ ଚାରିଟା ଲେଖାଏଁ ବେଟେଂଗ୍ ଏକା ସାଂଗରେ ସାଉଁଟିବାକୁ ପଡ଼େ । ପଂଚମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଖେଳ 'ପାନ ପତୁରୀ'ରେ ଦୁଇ ପାପୁଲିରେ ଦୁଇଟି ଲେଖାଏଁ ବେଟେଂଗ୍ ଧରି ଗୋଟିଏ ବେଟେଂଗ ଉପରକୁ ଫିଙ୍ଗି ତଳେ ଥିବା ସମସ୍ତ ବେଟେଂଗ୍ ପାଂଚଥର ସାଉଁଟିବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏହି ବେଟେଂଗ ସାଉଁଟିବା ବେଳେ ପ୍ରତିଥର ସାଉଁଟୁଥିବା ବେଟେଂଗକୁ ଛାଡ଼ି ଅନ୍ୟ ବେଟେଂଗ ଉପରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ହାତ ଯେମିତି ନବାଜେ ସେଥିପ୍ରତି ଦୃଷ୍ଟି ଦେବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଶୃଙ୍ଖଳାରେ ବିଚ୍ୟୁତି ଘଟିଲେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ହାତକୁ ଖେଳି ଚାଲିଯାଏ । ଶେଷରେ ସିଏ ସର୍ବାଧିକ ଥର କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ ସେ ବିଜୟ ଲାଭ କରେ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣରେ କିଛି ସମବୟସ୍କା ତଥା ଅଳ୍ପ ବୟସ୍କାମାନେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନଂକ କ୍ରୀଡ଼ା କୌଶଳ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଏହାର ଅନୁକରଣ କରିବା ମଧ ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ସ୍ଥାନ ଭେଦରେ ଏହି କ୍ରୀଡା 'ଲୁକାଗୋଟି', 'ଗୁଟ୍‌କି' ନାମରେ ମଧ୍ୟ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ବୋହୂଚୋରୀ

'ବୋହୂଚୋରୀ' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାତରୁ ତେର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଝିଅପିଲାଂକ ଦ୍ୱାରା ଏହା ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ଏପରିକି ଜହ୍ନରାତିରେ ମଧ୍ୟ ଏହାର ଆୟୋଜନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡା ପରିବେଷଣର କ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡା ପାଇଁ ଦୁଇଦଳ ଖେଳାଳୀଙ୍କ

ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ ଓ ପ୍ରତିଦଳରେ ପାଞ୍ଚରୁ ଛଅଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥାନ୍ତି । ଗୋଟିଏ ଦଳ ବୋହୂକୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେଉଥିବାବେଳେ ଅନ୍ୟଦଳ ବୋହୂଚୋରୀ କରିନେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ପାଇଁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଏକ ବୃତ୍ତାକାର ଅଙ୍କନ କରାଯାଇ ଏହାର ପାଂଚସାତ ମିଟର ଦୂରତାରେ ଏକ ସରିଗାର ଟଣାଯାଇଥାଏ । ବୃତ୍ତକାର ଭିତରେ ବୋହୂଚୋରୀ କରୁଥିବା ଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବୋହୂ ଭାବରେ ବସିରହେ ଓ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ସରିଗାର ପାଖରେ ଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳାଳୀକାନେ ଜଣେ ପରେ ଜଣେ ରା' ଧରି ବୋହୂଚୋରୀ କରିବାକୁ ଆସନ୍ତି । 'ରା' ଧରି ଆସିଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ବୃତ୍ତାକାର ମଧ୍ୟରେ ବସିଥିବା ବୋହୂକୁ ଛୁଇଁବା ସହିତ ତାକୁ ସାଥୀରେ ନେଉଥିବା ବେଳେ ସୁରକ୍ଷା ଦେଉଥିବା ଦଳର ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଥାଏ ସିଏ ମରିଥାଏ । ଏହି ସମୟରେ ରା' ଛିଣ୍ଡିଗଲେ ଓ ତାକୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେଉଥିବା ଖେଳାଳୀ ଛୁଇଁଦେଲେ ସେ ବୋହୂକୁ ନେଇପାରେ ନାହିଁ । ତେବେ ସୁରକ୍ଷା ଦେଉଥିବା ଦଳ ଖେଳାଳୀ ଯଦି ବୋହୂକୁ ଛୁଇଁ ଦିଅନ୍ତି ତେବେ ବୋହୂ ସେହି ସ୍ଥାନରେ ରହିଯାଏ ଓ ଅନ୍ୟଜଣେ ଖେଳାଳୀ ରା' ନେଇ ବୋହୂକୁ ଫେରେଇନେବାକୁ ନେଇପାରିଲେ ଅନ୍ୟଦଳକୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି 'କ୍ରୀଡା' ଏହିପରି ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟାପାଇଁ ପରିବେଷଣ କରିଯାଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କା ତଥା ବୟସ୍କାମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଏମାନେ ଇଛା ପ୍ରକାଶକଲେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ମଧ କରିଥାନ୍ତି ।

ବୋରିଆ

ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ କିଶୋରୀ ଓ ତରୁଣୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ, ଜହ୍ନରାତିରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ବୋରିଆର ସମଧର୍ମୀ କ୍ରୀଡ଼ାଭାବେ ହୁମୋ ବଉଲି ଆଦିକୁ ମଧ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏଗୁଡ଼ିକ ଏକ ଏକ ନୃତ୍ୟ ପରିବେଷଣ ମାତ୍ର । ତେବେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ପରିବେଷଣକାରୀଙ୍କ ମଧରେ ଏହା ଖେଲ୍ ବା ଖେଳ ଭାବରେ ପରିଚିତ । ନୃତ୍ୟ ଆୟୋଜନ ଅପେକ୍ଷା କ୍ରୀଡ଼ା ବା ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ ଆୟୋଜନ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଅନେକ ଆନନ୍ଦ ଦେଇଥାଏ ଓ ଉପଭୋଗ୍ୟ ବି ହୋଇଥାଏ । ଏଗୁଡ଼ିକର ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ଦୁଇଦଳର ଆବଶ୍ୟକତା ଥାଏ ପ୍ରଥମଦଳ ଖେଳାଳୀ ପଦଟିଏ ଗୀତଗାଇ ସାମାନ୍ୟ ଅଣ୍ଟାକୁ ହଲାଇ ପଛକୁ ପାହୁଣ୍ଡେ ଫେରିଗଲା ପରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଦଳ ସେହିପରି ପ୍ରଥମ ଦଳର ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ସେହି ଗୀତର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକ ଦୁଇରୁ ତିନିଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଆଦିବାସୀ ଅଧୁଷିତ ଅଞ୍ଚଳମାନଙ୍କରେ ଆଦିବାସୀ ଯୁବତୀମାନେ ସାରାଦିନର କର୍ମବ୍ୟସ୍ତତାରୁ ମୁକୁଳି ଏହାର ଆୟୋଜନ କରୁଥିବାରୁ ଏଥିରେ ସାମୂହିକ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ଭାଲୁମତେନ୍

'ଭାଲୁମତେନ୍' ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଧରଣର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଫସଲ ଅମଳ ସମୟରେ ବା ଫସଲ ଅମଳ ପରେ ପରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ ଭାଗ ନେଉଥିବା ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧରେ ଜଣେ ତରୁଣ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତେ ଅବିବାହିତ ଯୁବତୀ ଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ପରିବେଷଣ କେବଳ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ହୋଇଥାଏ । ତରୁଣ ଜଣକ ଭାଲୁର ଭୂମିକା ନେଇଥାଏ । ତା' ଆଖିକୁ ଗାମୁଛା ବା କନା ସାହାଯ୍ୟରେ ବାନ୍ଧି ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଖେଳରେ ଭାଗ ନେଉଥିବା ଅନ୍ୟ ଯୁବତୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣେ ଭାଲୁରାନୀ ହୁଏ । ଏହି ଭାଲୁରାନୀ ଏକ ସମୁଚ୍ଚ ସ୍ଥାନରେ ବସି ତା କୋଳରେ ଭାଲୁର ମୁହଁକୁ ଜାକି ଧରିଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଗୀତ ଗାଇ ଗାଇ, ତାଳିମାରି ମାରି ଭାଲୁ ଓ ଭାଲୁରାନୀର ଚାରିକଡ଼ରେ ଘେରାମାରି ଭାଲୁକୁ ଉତ୍ତେଜିତ କରାଇଥାନ୍ତି ଯାହା 'ଭାଲୁ ମତେଇବା' ଭାବରେ ପରିଚିତ[୧] । ଏମିତି ପ୍ରାୟ ଏକଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ବୁଲିରହିବା ପରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଭାଲୁ ହୋଇଥାଏ ସେ ଉତ୍ତେଜିତ ହୋଇପଡ଼େ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଓ ଭାଲୁରାନୀ ଭାଲୁ ମାତି ଗଲାଣି ଭାବି ତା ଆଖିରୁ ଗାମୁଛା ଖୋଲି ଦେଇଥାନ୍ତି । ତାପରେ ଭାଲୁରାନୀ ଭାଲୁକୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ନାଁ ଧରି ତାକୁ ଧରିବା ପାଇଁ କରିଥାଏ । ଭାଲୁ ତାକୁ ଧରି ରାମ୍ପୁଡ଼ା ଆମ୍ପୁଡ଼ା କରି ଶେଷରେ ଭାଲୁରାନୀକୁ ଛାଡ଼ିଦେବାକୁ ଅନୁରୋଧ କରେ । ସମୟ ସମୟରେ ଏହି ତରୁଣ ଜଣକ ପ୍ରକୃତରେ ଭାଲୁ ପରି ମାଡ଼ିଯାଇଥାଏ ବୋଲି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ଅର୍ଥନୈତିକ ବିଶ୍ୱାସ ରହିଛି । ବେଳେ ବେଳେ ଭାଲୁରାନୀକୁ ମଧ ଭାଲୁ ଧରିନେଇ ରାଂପୁଡ଼ା ଆଂପୁଡା କରିଥାଏ ଓ ଭାଲୁରାନୀ ଛାଡିଦେବାକୁ ଅନୁରୋଧ କରେ । ସମୟ ସମୟରେ ଏହି ତରୁଣ ଜଣକ ପ୍ରକୃତରେ ଭାଲୁପରି ମାତିଯାଏ ବୋଲି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ଆଧିଭୌତିକ ବିଶ୍ୱାସ ରହିଛି । ଶେଷରେ ଭାଲୁ ଅବଶ ହୋଇଗଲେ (ବେଳେବେଳେ ଚେତା ବି ହରାଇଥାଏ) ଖେଳାଳୀମାନେ ପୁଣିଥରେ ଗୀତିଗାଇ 'ଭାଲୁ ଉତୁରେଇ' ଥାନ୍ତି । ଅର୍ଥାତ୍ ଭାଲୁ ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ ଜୀବନ ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଦୁଇରୁ ଅଢ଼େଇ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ଧାଙ୍ଗଡ଼ ଧାଙ୍ଗଡ଼ି ବସା, ନିଛାଟିଆ ଗୃହପ୍ରାଂଗଣ ତଥାବୃକ୍ଷମୂଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଏହି ଅଞ୍ଚଳର ଏକ ଜଣାଶୁଣା କ୍ରୀଡ଼ା ଓ ଛୋଟ ପିଲାଙ୍କଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବୟସ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ପାଖରୁ ଏହା ସଂପର୍କରେ ଶୁଣିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

୧. ଭାଲୁ ମତେଇବା ଗୀତ—

"ଜହ୍ନି ଫୁଲରେ ଭାଲୁ ମାତି ଯା...

କଖାରୁ ଫୁଲରେ ଭାଲୁ ମାଡ଼ି ଯା...
ସଜନା ଫୁଲରେ ଭାଲୁ ମାତି ଯା...
ବଉଲ ଫୁଲରେ ଭାଲୁ ମାତି ଯା...
ମହୁଲ ଫୁଲରେ ଭାଲୁ ମାତି ଯା ...

ଏହିପରି ବିଭିନ୍ନ ଫୁଲର ନାମ ନିଆଯାଇଥାଏ । ତେବେ, 'ଭାଲୁ ଉତୁରେଇବା' ସମୟରେ ମଧ ଅବିକଳ ଏହି ଗୀତ ଗାନ କରାଯାଇଥାଏ । କୌଣସି ଫୁଲ ଛାଡିଗଲେ ଭାଲୁ ଉତୁରିନଥାଏ ବୋଲି ଖେଳାଳୀମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାନ୍ତି ।

ମନମୁକୁଟ

'ମନମୁକୁଟ' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଂଚ ସାତରୁ ଆଠ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ହୋଇଥିଲେ ଜହ୍ନରାତିରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେକ୍ଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ଏଥିରେ ଇଚ୍ଛୁକ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସମାନ ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ଦଳରେ ଭାଗ ହୋଇ ପଛକୁ ପଛ ଦୁଇଧାଡ଼ିରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାନ୍ତି । ଦୁଇ ଦଳର ସବା ଆଗରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ଜଣ ପରସ୍ପର ଭିତରେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଶବ୍ଦ ଆଦାନପ୍ରଦାନ ହୁଅନ୍ତି । ସେଇ ଶବ୍ଦକୁ ନିଜ ଦଳର ଥିବା ଖେଳାଳୀଙ୍କ କାନରେ ଚୁପ୍ ଚାପ୍ କହିଥାନ୍ତି । ଏହିପରି ପଛକୁ ପଛ କୁହାକୁହି ହୋଇ ଶେଷରେ ଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ପାଖକୁ ଯେତେ ଶୀଘ୍ର ସଂଭବ ପ୍ରସାରଣ କରାଯାଏ । ଦୁଇ ଦଳର ଶେଷରେ ଥିବା ଦୁଇ ଖେଳାଳୀ ପୁଣି ସେହି ଶବ୍ଦକୁ ଘୋଷଣା କରିଥାନ୍ତି । ଯଦି ସଠିକ୍ ହୋଇନଥାଏ ତେବେ ଭୁଲ କହିଥିବା ଦଳକୁ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସମବୟସ୍କ ତଥା କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ସହିତ ଖେଳାଳୀକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ମଧ ଦେଖାଯାଏ ।

ମାଙ୍କଡ଼କୁମ୍ଭୀର

'ମାଙ୍କଡ଼୍ କୁମ୍ଭୀର୍'[୧]ରେ ସାଧାରଣତଃ ପାଞ୍ଚରୁ ସାତବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅ ପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ଦଳଗତ ଭାବେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ସାଧାରଣତଃ ସନ୍ଧ୍ୟା ସମୟରେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ କୁମ୍ଭୀର ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରୁଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟମାନେ ମାଙ୍କଡର ଅଭିନୟ କରନ୍ତି । 'କୁମ୍ଭୀର'

ହୋଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମାଙ୍କଡ଼ମାନଙ୍କ ପାଖକୁ ଆସି କହେ, "ମାଙ୍କଡ଼ ଭାଇ... ମାଙ୍କଡ଼ ଭାଇ ! କାଏଁ କରୁଛ ?" ଓ ମାଙ୍କଡ଼ମାନେ କହନ୍ତି, "ଘୋଲିଜାମ ଖାଉଛୁଁ !" ପୁଣିଥରେ ବୁଲିଆସି କହେ, "ମାଙ୍କଡ଼ ଭାଇ... ମାଙ୍କଡ଼ ଭାଇ ! କାଏଁ କରୁଛ ?" ଓ ମାଙ୍କଡ଼ମାନେ କହିଥାନ୍ତି, "ବୋରୋ ଖାଉଛୁଁ !" ଏହିପରି ବିଭିନ୍ନ ଫଳର ନାମ କହିଥାନ୍ତି ସେଇଠୁ କୁମ୍ଭୀର କହେ, "ମତେ ଟିକେ ଦିଅ ନାଇଁ କାଏଁ ?" ମାଙ୍କଡ଼ମାନେ କହନ୍ତି, "ଆମେ ବୋରୋ ଦେଲେ ତମେ କାଏଁଟା ଦେବ ?" କୁମ୍ଭୀର କହେ, "ତମକେ ଟଙ୍କା ଦେମି !" ମାଙ୍କଡ଼ମାନେ ପୁଣି କହନ୍ତି, "ଆମେ ଘୋଲିଜାମ ଦେଲେ ତମେ କାଏଁଟା ଦେବ ?" କୁମ୍ଭୀର କହେ ତମକେ ସୁନା ଦେମି !... ଏହିପରି ପ୍ରଶ୍ନ ଉତ୍ତର ଚାଲେ । ଶେଷରେ କୁମ୍ଭୀର କହେ, "ତମକେ ପାତାଳପୁରୀନୁ ବୁଲେଇ ଆଣବି ! ?" ସେଇଠୁ ମାଙ୍କଡ଼ମାନେ ତାକୁ କୋଲି ଖାଇବାକୁ ଦେଇଥାନ୍ତି । କୁମ୍ଭୀର ସେଇଠୁ କୋଲିଖାଇ ମାଙ୍କଡ଼ମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ଜଣକୁ ପାତାଳପୁରୀ ବୁଲେଇ ନେବାକୁ ନିଏ ଅର୍ଥାତ୍ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ କଳରୁ ବାହାରି କୁମ୍ଭୀର ସାଙ୍ଗରେ କିଛି ଦୂର ଯାଇ ତା'ଠୁ ନିଜକୁ ଛଡେଇ ନେଇ ଦୌଡ଼ିବାକୁ ଲାଗେ । ଏହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ କୁମ୍ଭୀର ଖେଳାଳୀଟି ଦୌଡ଼େଇ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । ଯଦି ଛୁଇଁକେଏ ତେବେ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ ନଚେତ୍ ପୁଣି ଫେରିଆସି ଦଳରେ ସାମିଲ ହୋଇଗଲେ କୁମ୍ଭୀରକୁ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍' ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଓ ତାକୁ ପୂର୍ବପରି ଖେଳର ପୁନରାବୃତ୍ତି କରିବାକୁ ହୁଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସମବୟସ୍କ ତଥା କିଛି ଅଭିବାଭକମାନେ ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳନ୍ତି । ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କର ଏହି ବର୍ଣ୍ଣନା ଧର୍ମୀ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ବେଶ୍ ଆମୋଦିତ କରିଥାଏ ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବଲାଙ୍ଗୀର, ସମ୍ବଲପୁର ଜିଲ୍ଲାର ଭିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ 'ଜାମୁକୋଳି', 'ପାତାଳପୁରୀ' ନାମରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ମାଛ୍‌ଧରା

'ମାଛ୍‌ଧରା' ଏକ ଦଳଗତ କ୍ରୀଡ଼ା । ପାଞ୍ଚରୁ ଆଠଦଶବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ ବେଳେବେଳେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ବେଳେବେଳେ ମିଳିତ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଞ୍ଚ ସାତରୁ ଆଠ ଦଶ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ସାଧାରଣତଃ ସଂଧ୍ୟା ସମୟରେ ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆରରେ ବା ଗାଁ ଦେଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରଥମେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରନ୍ତି । 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ମାଛର ନାମ ଦେଇଥାଏ । ତାପରେ 'ମାଇ' ର ଆଖିକୁ ଗାମୁଛାରେ ବାନ୍ଧି ଦିଆଯାଏ ଓ ଦୁଇ ଘେରା ବୁଲେଇ ଛାଡ଼ି ଦିଆଯାଏ । ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଯଦି ଜଣେ କାହାକୁ

ଛୁଇଁ କହିଦିଏ ଯେ "ଇଟା ବଲିଆମାଛ ।" ଓ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଯଦି ସେହି ମାଛ ହୋଇଥାଏ ତେବେ ତାହାକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ନହେଲେ ସେ ଛଡ଼େଇ ହୋଇ ଚାଲିଯାଏ । 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ କହେ, "କାଏଁ ମାଛ୍ ନେଇ କାଏଁ ମାଛ୍ ପଲେଇଗଲା" । ପୁଣି ଅନ୍ୟ ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁ କହେ, "ଏଟା ବଏଁରା ମାଛ୍ !" ଯଦି ସେ ବଏଁରା ମାଛ ହୋଇନଥାଏ ତେବେ ଛଡ଼େଇ ହୋଇ ଚାଲିଯାଏ । 'ମାଇ' ପୂର୍ବ ପରି କହେ, "କାଏଁ ମାଛ ନେଇ କାଏଁ ମାଛ ପଲେଇଗଲା" ଓ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । 'ମାଇ'କୁ ଛାଡ଼ି ଯେତେଜଣ ଖେଳାଳୀ ଥାନ୍ତି ସେତିକି ଥର 'ମାଇ'କୁ ସୁଯୋଗ ଦିଆଯାଏ ଯଦି 'ମାଇ' ଜଣକୁ ବି ଛୁଇଁ କି ଠିକ୍ ନାଁ କହିପାରିଲା ନାହିଁ ତେବେ ସେ ଗୋଟିଏ 'ପାଟ୍'ଖାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ କିଛି ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀୟ ଲୋକଙ୍କୁ ଏହାର ଦର୍ଶକ ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

୧. ବଲାଙ୍ଗିର, ସମ୍ବଲପୁର, ଓ କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଝୁରିମରା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ମାଷ୍ଟର୍‌ଖେଲ୍

ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହି ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡ଼ାର ପ୍ରାରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ । ସାତ ରୁ ତେର ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାମାନଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭାଗ ନେଇଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଦିନର ଯେକୌଣସି ସମୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇ ପାରୁଥିଲେ ମଧ ଅପରାହ୍ନ ସମୟକୁ ଏଥିପାଇଁ ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ମନେ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଏକକାଳୀନ ଦଶରୁ କୋଡ଼ିଏ ଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ମଧରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଏ । 'ମାଇ'କୁ ପତ୍ର ଛଣ୍ଡାଇ ଆଣିବା ପାଇଁ କିମ୍ବା କୌଣସି ବସ୍ତୁକୁ ଛୁଇଁକି ଫେରି ଆସିବା ପାଇଁ କୁହାଯାଇଥାଏ । ଏହି ସମୟ ଭିତରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀକୁ ମାଷ୍ଟର ଭାବରେ ବାଛି ନିଆଯାଏ । 'ମାଇ'ର ଅଲକ୍ଷ୍ୟ ମାଷ୍ଟର୍ ଯାହା କରେ ଅନ୍ୟମାନେ ତାକୁ ଅନୁସରଣ କରିଥାନ୍ତି । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, 'ମାଇ' ଯଦି ଦାନ୍ତ ଦେଖାଏ, କିମ୍ବା ମୁଣ୍ଡ କୁଣ୍ଡାଇବାର ଅଭିନୟ କରେ ତେବେ ଅନ୍ୟମାନେ ମଧ ସେହିଭଳି କରନ୍ତି । ଏବଂ 'ମାଇ'କୁ ଦଳ ଭିତରୁ ମାଷ୍ଟରକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବାକୁ ହୁଏ । ଏଥିପାଇଁ 'ମାଇ'କୁ ତିନିଥର ସୁଯୋଗ ଦିଆଯାଇଥାଏ । ଯଦି 'ମାଇ' ଦଳ ଭିତରୁ ମାଷ୍ଟର ଚିହ୍ନଟ କରିନପାରେ, ତେବେ ପୁଣିଥରେ ତାକୁ ଦୂରକୁ ଯାଇ କୌଣସି ବସ୍ତୁକୁ ଛୁଇଁ ଫେରି ଆସିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଯା ଭିତରେ ପୁଣି ଅନ୍ୟ ଜଣକୁ ମାଷ୍ଟର କରି ଦିଆଯାଏ କିମ୍ବା ପୂର୍ବ ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ମଧ ମାଷ୍ଟର୍ ରହିପାରେ । ମାଷ୍ଟର ଚିହ୍ନଟ ନକରିବା ଯାଏଁ 'ମାଇ'କୁ ଏଭଳି କରିବାକୁ ପଡ଼େ । 'ମାଇ'

ମାଷ୍ଟର ଚିହ୍ନଟ କରିଦେଲେ ମାଷ୍ଟର 'ମାଇ' ହୋଇଥାଏ । ଏବଂ, ପୁଣି ଖେଳ ଚାଲେ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ମୁଦିଲୁକେନ୍

'ମୁଦିଲୁକେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହା ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ପାଞ୍ଚ ସାତରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପଲା ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି 'ମାଇ' ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ମୁଦିଟିଏ ଦେଇଥାଏ (ଏହା କୌଣସି ପଥର, କାଠି କିମ୍ବା କାଠିଟିଏ ମଧ ହୋଇପାରେ) ଓ ଟିକିଏ ଦୂରକୁ ଚାଲିଯାଏ । ଏହି ସମୟ ଭିତରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀ ମାନଙ୍କ ନିଜ ନିଜ ଭିତରେ ଅଦଳ ବଦଳ ହୋଇ 'ହେଲା' କହିଲେ 'ମାଇ' ଫେରି ଆସି ମୁଦି କାହା ହାତରେ ଅଛି ଅନୁମାନ କରି ଆବିଷ୍କାର କରିଥାଏ । 'ମାଇ' ଯଦି କହି ଦେଇପାରିଲା ତେବେ ଯାହା ପାଖରୁ ମୁଦି ବାହାରିଥାଏ ସିଏ 'ମାଇ' ହୁଏ । ଯଦି ବିଫଳୀ ହୁଏ ତେବେ ହାରିଲି କହି ସ୍ୱୀକାର କଲେ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବା ସହିତ ପୁଣିଥରେ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଦୁଇ ଅଢ଼େଇ ଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟା ଯାଏ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରଶ୍ରୟ ଦିଅନ୍ତି ନାହିଁ କାରଣ ମୁଦି କାହାପାଖରେ ଅଛି ଏମାନେ 'ମାଇ'କୁ ଇସାରାରେ କହିଦେବାର ସଂଭାବନା ଥାଏ । ଅତଏବ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଆୟୋଜନରେ କମ୍ ସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଦେବାକୁ ମିଳେ ।

ରଙ୍ଗ୍‌ବେରଙ୍ଗ୍

'ରଙ୍ଗ୍‌ବେରଙ୍ଗ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଞ୍ଚରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବାରୁ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ସର୍ବାଧିକ ଚାରିପାଞ୍ଚଜଣ ଖେଳାଳୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାଆନ୍ତି । ଖେଳାଳୀମାନେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗର ଭଙ୍ଗା ଚୁଡ଼ିକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ଭାବରେ ନିର୍ବାଚନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି 'ମାଇ' ଜଣକ ସମସ୍ତଙ୍କୁଠୁ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଚୁଡ଼ି ଏକାଠି କରି ଧୂଳି ଗଦା ଭିତରେ ପୋତିଦିଏ । ତା'ପରେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀକୁ କାହାର କି ରଙ୍ଗ ବୋଲି

ପଚାରିଥାଏ । ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ରଙ୍ଗ କହିଥାନ୍ତି କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କାହାର ଭାଗ ମଧ କହିଥାନ୍ତି । ତେବେ ଯେଉଁ ରଙ୍ଗ କହିଥାନ୍ତି ସେହିରଙ୍ଗର ଚୁଡ଼ିକୁ ଧୂଳି ଗଦା ଭିତରୁ ଏକା ଫୁଙ୍କରେ ବାହାର କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଯଦି ଭୁଲରେ ଅନ୍ୟ କାହାର ଚୁଡ଼ି ବାହାରିଯାଏ ତେବେ ତାହାକୁ 'ମାଇ' ନେଇଯାଏ । ଯଦି ସଠିକ ରଙ୍ଗର ଚୁଡ଼ି ବାହାରେ ତେବେ 'ମାଇ' ତାକୁ ସେଇ ରଙ୍ଗର ଆଉ ଗୋଟିଏ ଚୁଡ଼ି ନିଜ ତରଫରୁ ଦେଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇପାରେ । ଶେଷରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରେ ବେଶୀ ଚୁଡ଼ି ସଂଗୃହୀତ ହୋଇଥାଏ ତାହାର ବିଜୟ ହୁଏ । ସମବୟସ୍କ ତଥା କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

ରେତାଡୁଡୁ

କବାଡ଼ିର ସମଧର୍ମୀ ଖେଳ ଭାବରେ 'ରେତାଡୁଡୁ'[୧] କୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇପାରେ । ଏହା ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷାଋତୁର ଅପରାହ୍ନରେ ଖେଳା ଯାଇଥାଏ । ଦୁଇଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଓ ପ୍ରତି ଦଳରେ ପାଞ୍ଚରୁ ସାତ ଜଣ ପୁଅ ପିଲା ଭାଗ ନେଇଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳରେ ବିଶେଷ କରି ଗୋଟିଏ ବଡ଼ ଆୟତାକାର କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଦୁଇ ସମାନ ଭାଗ କରାଯାଇଥାଏ ଦୁଇଦଳ ପାଇଁ । ପରସ୍ପର ସମ୍ମତିରେ ଯେକୌଣସି ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିଥାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଦଳ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରେ ସେଦଳର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ରା' ନେଇ ଯାଇଥାଏ ବିପକ୍ଷ ଦଳକୁ । ରା' ନେଇଯାଇଥିବା ଖେଳାଳୀ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁ ନିଜ ଦଳକୁ ଫେରିଆସେ ତେବେ ବିପକ୍ଷ ଦଳର ସେଇ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ମଲା ବୋଲି କୁହାଯାଏ ଏବଂ ସାମୟିକ ଭାବେ ତାଂକୁ ଖେଳରୁ ଓହରି ଯିବାକୁ ହୁଏ । ଅପରପକ୍ଷର ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ମଲାପରେ 'ପାଏନ୍‌କୁଆଲି'ର ପ୍ରୟୋଗ ଫଳରେ ପୁଣି ଖେଳରେ ସାମିଲ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଖେଳରେ ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ହିଁ ରା' ଦଳର ଆସିଥିବା ଖେଳାଳୀକୁ ଅଟକେଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । ଏହିପରି ଗୋଟିଏ ଦଳର ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ମରିଗଲେ ସେଇ ଦଳକୁ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ବୟସ୍କ ସମବୟସ୍କ ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

୧. ବଲାଙ୍ଗୀର ଜିଲ୍ଲାରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ସରିଗୁଡୁ', ଓ କଳାହାଣ୍ଡି ଜିଲ୍ଲାରେ 'ରପ୍‌ଟାଡୁଡୁ' ଭାବରେ ପରିବେଷିତ ହେବାର ଦେଖାଯାଏ ।

୨. କବାଡ଼ି ଖେଳ ଅନୁରୂପ ରାଗ ଧରିବା । ଏଥିପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ଏକପଦୀ ଗୀତ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ ଯେମିତି "ଏକ୍ ବଉଁଶ ମାରିଗଲି /ଦୁଇ ବଉଁଶର୍ ପଲା / ପଲା ଭିତରେ ଦେବ୍‌ତା ଥିଲା / ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା...କଲା...କଲା... !"

ରୁମାଲ୍‌ଚୋରୀ

'ରୁମାଲ୍‌ଚୋରୀ'[୧] ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଂଚରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରଥମେ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଭିତରୁ ପାରମ୍ପରିକ ଶୈଳୀରେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚିତ କରାଯାଇ ଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଗୋଲାକୃତିରେ ପରସ୍ପରଆଡକୁ ମୁହଁକରି ବସିଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ହାତରେ ରୁମାଲଟିଏ ଧରି ଏହି ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କ ଚାରିକଡ଼ରେ ଘୁରିବୁଲିଥାଏ । 'ମାଇ' ଏମିତି ଘୁରିବୁଲୁଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ରୁମାଲଟିକୁ କୌଣସି ପିଲାର ପଛପଟରେ ସୁବିଧା ଦେଖି ଚୁପ୍‌କିନା ପକାଇ ଦିଏ । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପଛପଟେ ରୁମାଲ ପଡ଼େ ସିଏ ଉଠିଯାଇ ପୁଣି ବୁଲିବାକୁ ପଡ଼େ । ଓ 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ତାଙ୍କ ସ୍ଥାନରେ ବସିଯାଏ । ଯଦି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଜାଣି ନପାରେ ଓ 'ମାଇ' ପୁଣି ବୁଲି ଆସି ତା ପାଖରେ ପହଞ୍ଚି ଯାଏ ତେବେ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଗୋଟିଏ ପାଟ ଖାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଧଘଣ୍ଟାରୁ ଘଣ୍ଟାଏ ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ ।

ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ସମବୟସ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥିବାରୁ ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଭାବେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ଅଂଚଳ ଭେଦରେ 'ଦୁମ୍‌କା', 'କୁରଡ଼ା ପିଟାନି' ନାମରେ ମଧ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି

'ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ପାଞ୍ଚରୁ ଦର୍ଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅ ପିଲା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି

ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ତେବେ, ସର୍ବାଧିକ ଆଠରୁ ଦଶ ଜଣ ପିଲା ଏକାଠି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ମାନେ ପ୍ରଥମେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି 'ମାଇ' ଆଖି ବୁଜି ଏକରୁ ଦଶ ଯାଏଁ ବଡ଼ ପାଟିରେ ଗଣିବା ଆରମ୍ଭ କରେ । ଏହି ସମୟ ଭତରେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ସୁବିଧା ଦେଖି ଲୁଚି ରହିଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ଦଶ ଯାଏଁ ଗଣି ସାରିବା ପରେ ଆଖି ଖୋଲି ଲୁଚିଥିବା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଖୋଜିଥାଏ । ଏହି ଖୋଜିବା ସମୟରେ ସେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପ୍ରଥମେ ଦେଖେ ତାର ନାମଧରି ଏକ କରିଥାଏ । ତା'ପରେ ଯେଉଁମାନଙ୍କୁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ତାଙ୍କ ନାମ ସହିତ ଦୁଇ, ତିନି, ଚାରି ଇତ୍ୟାଦି କହିଥାଏ । ତେବେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଖୋଜି ଏକ ଦୁଇ ତିନି କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ରଖିବା ମଧରେ ପିଲାମାନେ 'ମାଇ'କୁ ଗୋଡେଇ ଥାନ୍ତି । ଅର୍ଥାତ୍ 'ମାଇ' ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ନାମ ତରତରରେ ପହିପାରି ନଥାଏ ସେଇ ଖେଳାଳୀ 'ମାଇ'ର ପିଠିରେ ବିଧା ମାରି 'ରେସ୍' କହିଥାଏ । ଓ 'ମାଇ'କୁ ପୁଣିଥରେ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ହୁଏ । ଯଦି 'ମାଇ' ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀକୁ ଖୋଜି କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ନାଁ କରିଦିଏ ତେବେ ଯାହାକୁ ପ୍ରଥମେ ଦେଖିଥାଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ 'ମାଇ' ହୁଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

୧. ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ସ୍ଥାନ ଭେଦରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା 'ଲୁକୁଏରେ', 'ରେସ୍‌ଟ୍ରିପ୍', 'ଗଦା', 'ପିଦା' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।

ସମ୍‌ଧେନ୍‌ଖେଲ୍

'ସମ୍‌ଧେନ୍ ଖେଲ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ପ୍ରାଚରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ପୁଅପିଲାଂକ ଦ୍ୱାର ଏହି କ୍ରୀଡା ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ ।

ଖେଳାଳୀମାନେ ସାମ୍ନାସାମ୍ନି ଛିଡାହୋଇ ସାମାନ୍ୟ ଆଗକୁ ଝୁଁକି ପାହୁଣ୍ଡେ ଆଗକୁ ପାହୁଣ୍ଡେ ପଛକୁ ମୃଦୁପଦପାତ ସହିତ ପ୍ରଶ୍ନୋତ୍ତର ରୀତିରେ ଏହା ପରିବେଷଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗୋଟିଏ ଦଳ ଖେଳାଳୀ ପୁଅ ପିଲାର ମା ଓ ଆର ଦଳକ ଝିଅ ପିଲାର ମା ଭାବରେ ଗୀତ ମାଧ୍ୟମରେ ପରସ୍ପରକୁ ଉତ୍ତର ପ୍ରତ୍ୟୁତ୍ତର ଦେଇଥାନ୍ତି । ଏହି ଗୀତରୁ ଅଳ୍ପ ବୟସ୍କ ଝିଅମାନଂକୁ ଦାୟିତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସହକାରେ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ତଥା ସୁଗୃହିଣୀ ହେବା ପାଇଁ ଦିଆଯାଉଥିବା ଶିକ୍ଷା କଥା ପରୋକ୍ଷରେ ସୂଚିତ ହୋଇଥାଏ । ପୁଅର ମା ଏକାଜିଦ୍ କରିଥାଏ କାମ ଶିଖେଇବ ପଛେ ଝିଅକୁ ବୋହୂ କରି ଶୀଘ୍ର ହେବ । ଏହା ହେଉଛି ଗୀତର ବିଷୟ ବସ୍ତୁ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ :

ପୁଅ ମା' ଦଳ - ବହ ଦିଅ ସମ୍‌ଦେନ୍ ବହ ଦିଅ !
ଝିଅମା ଦଳ - ରାନ୍ଧିବାଢ଼ି ନାଇଁ ଜାନ୍‌ଲେ କାଏଁ ଯେ ଦେମୁଁ ଝିଅ !

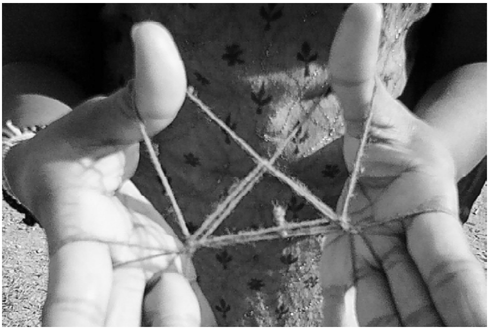
ପୁଅ ମା ଦଳ - ରନ୍ଧାବଢ଼ା ଶିଖେଇ ଦେମୁ ବହଦିଅ ସମ୍ଧେନ୍ ବହଦିଅ !

ଝିଅ ମା ଦଳ - ଖୁରିମାଜି ନାଇଁଜାନ୍‌ଲେ କାଏଁ ଯେ ଦେମୁ ଝିଅ !

ପୁଅମା ଦଳ - ଖୁରିମଜା ଶିଖେଇ ଦେମୁ ବହଦିଅ ସମ୍ଧେନ୍ ବହଦିଅ !

ଏହିପରି ଝିଅପିଲାଙ୍କ ଦୈନନ୍ଦିନ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟର ବର୍ଣ୍ଣନା ସହିତ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାୟ ଅଧଘଣ୍ଟା ପାଇଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ସମବୟସ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ବୟସ୍କ ତଥା ଅଭିଭାବକ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକମାନେ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବା ମଧ୍ୟ ଦେଖାଯାଏ ।

ସୂତାଖେଳ



ସୂତାଖେଳ ଏକ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସୂତା ବା ସରୁ ଦଉଡ଼ି ସାହାଯ୍ୟରେ ମୟୂର, ଖଟ, ଦୁଆରବନ୍ଧ, ମାଛଜାଲ, ମଶାରୀ, କୁକୁଡ଼ଚୂଳ ପ୍ରଭୃତି ବସ୍ତୁର ପ୍ରତିକୀତ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

ସାଧାରଣତଃ ଝିଅମାନେ ଏକତ୍ରିତ ହୋଇ ଖୁସିଗପ କରୁଥିବା ସମୟରେ ସୂତା ସାହାଯ୍ୟରେ ଏହି ସବୁ ବସ୍ତୁର ପ୍ରତୀକ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରିଥାନ୍ତି । ଯିଏ ଯେତେ ଶୀଘ୍ର ଏହାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିଥାଏ ସିଏ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ ।

ସୂତାଖେଳକୁ ତଥା ସୂତା ସାହାଯ୍ୟରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଉଥିବା ଏଭଳି କ୍ରୀଡ଼ାଗୁଡ଼ିକୁ ଲୋକଧାରାର ସ୍ଥାନୀୟ ଗବେଷକମାନେ ବିହଃରାଗତ କ୍ରୀଡା ବୋଲି ମତବ୍ୟକ୍ତ କରୁଥିଲେ ମଧ ଏହା ସ୍ୱୀକାର୍ଯ୍ୟ ନୁହେଁ କାରଣ, ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାରେ ଦଉଡିଆ ଖଟରେ ମଧ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଫୁଲ ପଶୁପକ୍ଷୀର ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ରୂପ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ଅତଏବ, ସୂତାକୁ ନେଇ ଏଭଳି ପରିବେଷଣକୁ ବହିଃରାଗତ କୁହାଯାଇନପାରେ ବରଂ ଏହା ଏକ ପାରଂପାରିକ ଅନୁକରଣ । ତେବେ ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟତ୍ର ମଧ ଏହି ପ୍ରକାରର ପରିବେଷଣ ଲୋକଧାରାରେ ପରିଦୃଷ୍ଟ ହୁଏ ।

ସୂତାଲୁକେନ୍

'ସୂତାଲୁକେନ୍' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ପାଂଚରୁ ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣର କ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି ।

କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ପ୍ୟାଣ୍ଟ, ଶାର୍ଟ, ବା ଗାମୁଛାରୁ ସୂତା ପାଖିରୁ ବାହାର କରି ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି ଓ ଧୂଳିଗଦା ଭିତରେ ଲୁଚାଇ ଦେଇଥାନ୍ତି । ତାପରେ ଜଣେ ଜଣେ କରି ସେହି ଧୂଳିକୁ ଫୁଙ୍କ ମାରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଫୁଙ୍କ ମାରିଲା ବେଳେ ଯାହାର ଚୂଡ଼ା ପ୍ରଥମେ ଦୃଶ୍ୟ ହୁଏ ସେ ମାଇ ହୋଇଥାଏ । 'ମାଇ' ଖେଳକୁ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ "ଏ ସୂତାହାରି ସୂତାଖଣେ ଦେ... ସୂତା ଖଣେ ଦେ..." କହି ଚିଡ଼େଇଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଏହି ସମୟରେ ଯାହାକୁ ଛୁଇଁଦିଏ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ମାଇ' ହୁଏ । ତେବେ ଛୁଇଁବା ଆଗରୁ ଯଦି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ବସି ଦିଏ ତେବେ 'ମାଇ'ର ଛୁଇଁବା ବିଫଳ ହୋଇଯାଏ । 'ମାଇ'କୁ ଚିଡ଼େଇବା ସହିତ ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ସୂତା ନେଇଯିବାକୁ ମଧ ଚେଷ୍ଟା ନେଇଥାନ୍ତି । ସୂତା ନେବାକୁ ଆସିଲା ବେଳେ 'ମାଇ' ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀକୁ ଛୁଇଁ ଦିଏ ସେଇ ଖେଳାଳୀକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ତେବେ ପୂର୍ବପରି ମାଇ ଛୁଇଁବା ଆଗରୁ ଯଦି ବସିଦିଏ ତେବେ ତାହା କିପରି ଘୋଷିତ ହୋଇଥାଏ । କିନ୍ତୁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ହାତରେ ସୂତା ଯାଏ ଓ ଦୌଡ଼ି ଯାଇପାରିନଥାଏ ତେବେ 'ମାଇ' ଅବସ୍ଥାରେ କେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । କିନ୍ତୁ ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ହାତରେ ସୂତା ଥାଏ ଓ ଦୌଡ଼ି ଯାଇପାରିନଥାଏ ତେବେ 'ମାଇ' ସେହି ଅବସ୍ଥାରେ ଛୁଇଁ ଦେଲେ କେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକୁ 'ମାଇ' ହେବାକୁ ପଡ଼େ । ନହେଲେ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ସୂତା ନେଇ ଚାଲିଗଲେ 'ମାଇ' ଏକ ପାଟ୍ ଖାଇଥାଏ । ଏହିପରି ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ଘଣ୍ଟା ଯାଏ, ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥିବାରୁ ଏକ ସାନ ସାନ ପିଲାମାନଙ୍କ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାକୁ କରି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଉପଭୋଗ କରିବା ଦେଖାଯାଏ ।

ହାଟ୍‌ବିକା

'ହାଟ୍‌ବିକା' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ପରିବେଷିତ ହେଉଥିବା ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଉଭୟ ପୁଅପିଲା ଓ ଝିଅପିଲା ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ବର୍ଷାଋତୁ ପରେ ପରେ ଏହା

ଆୟୋଜିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଟତା ନଥିବାରୁ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଇଚ୍ଛୁକ ଖେଳାଳୀ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ପ୍ରଥମେ ଖେଳାଳୀମାନେ 'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନ କରିଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ପରିବା ବିକାଳୀ ଭାବରେ ଅଭିନୟ କରିଥାଏ । 'ମାଇ' ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି କହେ-

- କଦେଲ ଘେନ କଦେଲ !

ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ଗ୍ରାହକ ଭାବେ କଦଳୀ କିଣିବା ପାଇଁ 'ମାଇ' ସହିତ ଦାମ ମୂଲ କରିଥାନ୍ତି ।

-ଟଂକାକେ କେତେଟା ?

-ଗୋଟାଏ ।

- ଆଠଟା ଲେଖାଁ ଦଅ !

- କିଏ ଦେବାରେ ବୁଆ ଟଂକାଟେ ଆଠଟା କଦେଲ । ତମେ ନାଇ ଘିନ୍‌ଲେ ନାଇଁ ଘିନ ପଛେ ।

-ଛ'ଟା ଲେଖାଁ ହେଲେ ଦଅ ଗୋ । ଏବେ ତ ଜନେ ଦିକରି ଗଲା ହେ ପଡ଼ାନେ ।

-ନାଇଁରେ ବୁଆ ମୁଇଁ ନାଇଁ ଦିଁପାରେ ।

-ଚାର୍‌ଟା ଦିଅ ।

-ନାଇଁ ନାଇଁ ତମେ ନେଇ ଘିନ୍‌ଲେ ନାଇଁ ଘିନ ପଛେ ।

-ତିନିଟା ଲେଖେଁ ଦିଅ ।

-ନାଇଁ ତିନ୍‌ଟା ବି ନାଇଁ ଦି ହୁଏ ।

-ଦି'ଟା ହେଲେ ଦିଅ ଗୋ କାଏଁ ଯେ ଏନ୍‌ତା ହଉଛ ଯେ !

- ନିଅ ହେଲେ... !

'ମାଇ' ଏତିକି କହିଲା ପରେ ସେହି ସଂଖ୍ୟକ ଖେଳାଳୀ ଏକାଠି ହୋଇଯାନ୍ତି । ପୁଣିଥରେ ବିଭିନ୍ନ ପରିବାର ନାମ ଧରି 'ମାଇ' ବିକିବା ପାଇଁ ଆସେ ଓ ଏମିତି ଚାଲେ । 'ମାଇ' ଟଂକାଟିଏରେ ଯେତିକି ଦେବା ପାଇଁ କହେ ସେତିକି ଜଣ ଖେଳାଳୀ ସଂଗେ ସଂଗେ ଦଳ ହୋଇ ଏକାଠି ହୋଇଯାନ୍ତି । ଯେଉଁ ଖେଳାଳୀ ଶେଷକୁ ଏକାଠି ହୋଇନପାରି ରହିଯାଏ ବା ଦଳରୁ ଛାଡି ହୋଇଯାଏ ତେବେ ତାକୁ ମାଇ ଛୁଇଁ ଦେଲେ ସେହି ଖେଳାଳୀ ଜଣକ 'ମାଇ' ହୁଏ । ନହେଲେ 'ମାଇ'କୁ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହିପରି, ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦେଢ଼ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ହେଉଥିବାରୁ କିଛି ବୟସ୍କ ଦର୍ଶକ ଏହାକୁ ଭଲ ଭାବେ କରିବା ଦେଖାଯାଏ । ଗ୍ରୀଷ୍ମଋତୁ ହୋଇଥିଲେ ଜହ୍ନରାତିରେ ମଧ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ ।

ହାଡ଼୍‌ବାଂଦୋ

'ହାଡ଼୍‌ବାଂଦୋ' ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା[୧] । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଗଛ ଚଢ଼ାଳି, ଶାରୀରିକ ଦକ୍ଷତା ଓ କୌଶଳ ଆବଶ୍ୟକ ହେଉଥିବାରୁ ସାଧାରଣତଃ କିଶୋର ଓ ତରୁଣମାନେ ହିଁ ଏଥିରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିଥାନ୍ତି । ଏହି ଖେଳର ଆୟୋଜନ ପାଇଁ ସାଧାରଣତଃ ପାଂଚ, ଛଅଜଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ । ଆମ୍ବ, ବର, ତେନ୍ତୁଳି ଭଳି ଶାଖା ପ୍ରଶାଖା ଯୁକ୍ତ ବୃକ୍ଷକୁ କ୍ରୀଡ଼ାକ୍ଷେତ୍ର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ପାଖରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ବାଡ଼ି ଥାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାଳୀଙ୍କ ବାଡ଼ିକୁ, ଏକାଠି କରି ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ତାହାକୁ ଦି' ହାତ ଉପରକୁ କରି ପଛକୁ ଫିଙ୍ଗିଥାଏ । ଯାହାର ବାଡ଼ି ସେହି ଖେଳାଳୀର ଅତି ପାଖରେ ପଡ଼େ ସିଏ ମାଇ ହୋଇଥାଏ । 'ମାଇ' ଖେଳାଳୀ ଜଣକ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ପାଖରେ ଥିବା କୌଣସି ଏକ ବୃକ୍ଷର ଶାଖା ପ୍ରଶାଖାକୁ ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ଚଢ଼ି ଯାଇଥାନ୍ତି । 'ମାଇ' ତା ବାଡ଼ି ନେଇ ଆସି ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନଙ୍କୁ ଗଛ ଉପରକୁ ଚଢ଼ି ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ତାକୁ ଛୁଆଁ ନଦେବାକୁ ଗଛର ଏଶାଖାରୁ ସେ ଶାଖାକୁ ମାଂକଡ ଭଳି ଡେଇଁ ଥାନ୍ତି । ସେଥିପାଇଁ ଏହି କ୍ରୀଡାକୁ 'ଡାହିମାଙ୍କଡି' ମଧ କୁହାଯାଇଥାଏ । 'ମାଇ' ଗଛ ଉପରକୁ ଚଢ଼ିଗଲେ ଅନ୍ୟ ଖେଳାଳୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ବାଡ଼ି ସଂଗ୍ରହ କରିବା ପାଇଁ ଗଛ ଉପରୁ ତଳକୁ ଓହ୍ଲାଇ ଆସିଥାନ୍ତି ଓ ତାକୁ ଛୁଇଁବା ପାଇଁ 'ମାଇ' ଓହ୍ଲେଇ ଆସିଲେ ପୁଣି ଦୌଡ଼ାଦୌଡ଼ି କରି ଛୁଆଁ ନଦେଇ ଗଛ ଚଢ଼ି ଯାଇଥାନ୍ତି । ସମସ୍ତ ଖେଳାଳୀ ନିଜ ନିଜ ବାଡ଼ି ସଂଗ୍ରହ କରିପାରିଲେ ଖେଳ ସରିଯାଇଥାଏ । ଏବଂ 'ମାଇ'କୁ ଗୋଟିଏ ପାଟ୍ ଖାଇବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି ଖେଳରେ ବେଳେ ବେଳେ ଗଛ ଉପରକୁ ପଡ଼ି ହାତ ଗୋଡ ଭାଙ୍ଗିଯିବାର ସଂଭାବନା ଥାଏ । ଏଣୁ ଖେଳାଳୀକୁ ଭାରି ସତର୍କତା ଅବଲମ୍ବନ କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଘଣ୍ଟାଏରୁ ଦୁଇ ଘଣ୍ଟା ଯାଏଁ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ବୃକ୍ଷ ପରିବେଷ୍ଟିତ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଅନୁଷ୍ଠିତ ହେଉଥିବାରୁ ଏଥିରେ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସଂଭାବନା ଦେଖାଯାଏ ନାହିଁ ।

୧. ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଅଞ୍ଚଳ ଭେଦରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡିଶାରେ 'ଡାହିମାକଡ଼ି', 'ହୁଚ୍‌କୁ' ଭାବରେ ପରିଚିତ ଓ ପରିବେଷିତ ହେବାର ଦେଖାଯାଏ ।

ହାଣିଚୋପେନ୍

'ହାଣିଚୋପେନ୍' କିଶୋର ତଥା ତରୁଣମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଏକ ମୁକ୍ତପ୍ରାଂଗଣ କ୍ରୀଡ଼ା । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପାଇଁ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡକୁ କ୍ରୀଡ଼ାଭୂମି ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ସାଧାରଣତଃ ଅପରାହ୍ନ

ସମୟରେ ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଏ । କ୍ରୀଡ଼ାର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ ସେଭଳି କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟତା ନଥାଏ ।

କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବରେ ହାଣ୍ଡି, ଠେଂଗା, ଗାମୁଛା ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ ।କ୍ରୀଡ଼ା ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଗୋଟିଏସ୍ଥାନରେ ମାଟିହାଣ୍ଡିଟିଏକୁ ଓଲଟାଇ ରଖାଯାଏ । ଏହାର ପଚାଶ ଷାଠିଏ ହାତ ଦୂରତାରେ 'ସରିଗାର'ଟିଏ ଟଣାଯାଇଥାଏ । ଏହି ସରିଗାରଠାରୁ ହାଣ୍ଡି ଭାଂଗିବା ପାଇଁ ଯିବାକୁ ପଡେ । ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଆଖିକୁ ଗାମୁଛାରେ କିଛି ନଦିଶିବା ଭଳି ବାନ୍ଧି ଦିଆଯାଏ । ତାପରେ ଦିହାତରେ ଠେଂଗାଧରେଇ ଦିଆଯାଇ ହାଣ୍ଡି ସିଧାକୁ ମୁହଁ କରି ଛାଡି ଦିଆଯାଏ । ଖେଳାଳୀ ଯଦି ଏହି ଅବସ୍ଥାରେ ହାଣ୍ଡି ଭାଂଗି ପାରିଲା ତେବେ ବିଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଦର୍ଶକ ଭାବେ ଅନେକ ଲୋକ ଏକାଠି ହୋଇଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ସହିତ ବେଳେବେଳେ ତାହା ଦେଖିବା ପାଇଁ ଭୁଲ ସ୍ଥାନରେ ହାଣ୍ଡି ଅଛି କହି ଠେଂଗାମରାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିଥାନ୍ତି । ଖେଳାଳୀ ଅନେକ ସମୟରେ ଖାଲି ସ୍ଥାନରେ ଠେଂଗା ମାରିଥାଏ । ଏହା ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ଉପଭୋଗ୍ୟ ହୋଇଥାଏ ।

ହିସାବ

ନାଁ-ଦିଆକୁ କ୍ରୀଡ଼ାରୂପ ପ୍ରଦାନ କରିବା ପରି ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶା ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ହିସାବ ଖେଳ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ପାରମ୍ପରିକ ମାପ, ପରିମାପକର ଦ୍ୱନ୍ଦାତ୍ମକ ଗଣିତ ପ୍ରଶ୍ନ ସବୁକୁ ଏଠାରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଏ । ନାଁଦିଆ ପରି ଯିଏ କହିପାରେ ନାହିଁ ସେ ପ୍ରଶ୍ନକର୍ତ୍ତାଠୁ ପରାଜୟ ଲାଭ କରିଥାଏ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ-

ଛ'କଡ଼ା ନ'କଡ଼ା ତିନିବାର୍
କଡ଼ା ଦୁଇ ବୁଡ଼ି ଦଶକଡ଼ା
କେତେମୁରୁଖର ହିସାବ
ନାଇଁ କହିପାରେଁ ପାଠ୍ ପଢ଼ିଥିଲି ଯେତେ ।

ଏସବୁ ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣରେ ଖୁସୀଗପ ସମୟରେ ଅନାୟାସରେ ସମୟର ଅପନୋଦନ ତଥା ବ୍ୟବହାରିକ ଜ୍ଞାନର ପରୀକ୍ଷା ସବୁ ବୟସ୍କମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସାଧାରଣତଃ ଅନୁଜମାନଙ୍କ ପାଇଁ

ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ । ତେବେ ସମବୟସ୍କ / ବୟସ୍କାମାନେ ମଧ ଏହି ପରିବେଷଣରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାରେ କୌଣସି ବାଧକତା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ ନାହିଁ ।

ଗଞ୍ଜପା

ଗଞ୍ଜପା ଏକ ଗୃହ ପ୍ରାଙ୍ଗଣର କ୍ରୀଡ଼ା । ସାଧାରଣତଃ ମଧ୍ୟାହ୍ନ ସମୟରେ ଏହାର ଆୟୋଜନ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ଚାରିଜଣ ଖେଳାଳୀ ଦୁଇ ଭାଗୁଆଳୀ ହୋଇ ଖେଳିଥାନ୍ତି । କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ ଭାବେ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବେ ପ୍ରସ୍ତୁତ 'ଗଞ୍ଜପା ସାର' ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ ।

ଗଞ୍ଜପା ସାର ଦୁଇ ପ୍ରକାରର : ୧. ଦଶରଙ୍ଗି ସାର ବା ଦଶଅବତାର ସାର, ଏଥିରେ ପୁରାଣ ବର୍ଣ୍ଣିତ ଦଶ ଅବତାର ଚିତ୍ର ସମୂହକୁ ଚିତ୍ରିତ କରାଯାଇଥାଏ । ରାଜା ମନ୍ତ୍ରୀକୁ ମିଶାଇ ଗୋଟିଏ ରଙ୍ଗ ସାର ଖେଜାରେ ବାରଗୋଟି ସାର ଥାଏ । ଏହି ପରି ଦଶଗୋଟି ରଙ୍ଗରେ ୧୨୦ ଗୋଟି ସାର ଥାଏ । ଏହି ୧୨୦ ଗୋଟି ସାରଥିବା ଖେଜାକୁ ଏକ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସାରକଟା କୁହାଯାଏ । ଏଥିରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଜାରେ ରାଜା ଓ ମନ୍ତ୍ରୀ ସହ ୧ ଠାରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସଙ୍କେତ ଥାଏ । ଏହି ସଙ୍କେତ ଗୁଡ଼ିକ ପୁରାଣ ବର୍ଣ୍ଣିତ ଦଶ ଅବତାରର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଚିହ୍ନ ଚିତ୍ରିତ ହୋଇଥାଏ । ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଲା ।- କ. ପ୍ରଥମ ରଙ୍ଗିସାର - ମତ୍ସ୍ୟଅବତାର । ଏହାର ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ କଳା ନଚେତ ରଜା ଓ ମନ୍ତ୍ରୀଙ୍କ ସହ ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାରର ସଙ୍କେତ ହେଉଛି ମାଛ ଚିହ୍ନ । ଖ. ଦ୍ୱିତୀୟ ରଙ୍ଗିସାର - କଚ୍ଛପ ଅବତାର । ଏହାର ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ କମଳା । ସଙ୍କେତ ଚିହ୍ନ କଇଁଛ । ଗ. ତୃତୀୟ ରଙ୍ଗିସାର - ବରାହ ଅବତାର । ଏହାର ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ଗୋଲାପ ରଙ୍ଗ । ସଙ୍କେତ ଶଙ୍ଖଚିହ୍ନ । ଘ. ଚତୁର୍ଥ ରଙ୍ଗିସାର - ନୃସିଂହ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ କୃଷ୍ଣନୀଳ । ସାରର ସଙ୍କେତ ସୁଦର୍ଶନ ଚକ୍ର । ଙ. ପଞ୍ଚମ ରଙ୍ଗିସାର - ବାମନ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ମାଟିଆ । ସଙ୍କେତ ଚିହ୍ନ କମଣ୍ଡଳୁ । ଚ. ଷଷ୍ଠ ରଙ୍ଗିସାର - ପର୍ଶୁରାମ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ଧଳା । ସଙ୍କେତ ଚିହ୍ନ ପର୍ଶୁରାମ ଟାଙ୍ଗିଚିହ୍ନ । ଛ. ସପ୍ତମ ରଙ୍ଗିସାର - ରାମ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ହଳଦିଆ । ସଙ୍କେତ ଶରଚିହ୍ନ । ଜ. ଅଷ୍ଟମ ରଙ୍ଗିସାର - ବଳରାମ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ନାଳୀ । ସଙ୍କେତ ଗଦାଚିହ୍ନ । ଝ. ନବମ ରଙ୍ଗିସାର - ବୌଦ୍ଧ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ପତ୍ର-ନୀଳ । ସଙ୍କେତ ପଦ୍ମଫୁଲ । ଞ. ଦଶମ ରଙ୍ଗିସାର - କଲ୍‌କୀ ଅବତାର । ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ବରାତ ରଙ୍ଗ ବା ଜଉ ରଙ୍ଗ । ୨. ଆଠରଙ୍ଗି ସାର । ଏହାକୁ ବଡ଼ଚକା ସାର ଓ ସାନଚକା ସାର ବୋଲି କହିଥାନ୍ତି । ଏହି ସାରର ଗୋଟିଏ ରଙ୍ଗ ଖେଜାରେ ବାର ଗୋଟି ସାର ଥାଏ । ଏଥିରେ ଗୋଟିଏ ରାଜା, ଗୋଟିଏ ମନ୍ତ୍ରୀ ଏବଂ ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ୧୦ ଗୋଟି ସାର ଥାଏ । ଏହିପରି ଆଠଗୋଟି ରଙ୍ଗ ଖେଜାରେ ୯୬ଟି

ସାର ଥାଏ । ଏହାକୁ ଏକ ପୂର୍ଣ୍ଣ ସାରକଟା କୁହାଯାଏ । ଏହାକୁ ମୋଗଲ ଗଞ୍ଜପା ମଧ କୁହାଯାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଖେଳାର ରାଜା ଧ୍ୱଜାପୂର୍ଣ୍ଣ ରଥ ଉପରେ ବସି ଥିବାର ସଙ୍କେତ ବହନ କରୁଥିବା ବେଳେ ମନ୍ତ୍ରୀ ହାତୀ ଉପରେ ବସିଥାଏ । ଏହି ସାରଗୁଡ଼ିକ ଦୁଇ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ ସାନ ଚାରିରଙ୍ଗି ଓ ବଡ଼ ଚାରିରଙ୍ଗି । ସାନ ଚାରିରଙ୍ଗି ଗୁଡ଼ିକ ହେଲା- କ. କୁମାଞ୍ଚ - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ହଳଦିଆ । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାରର ଚିହ୍ନ ଗୁଡ଼ିକ ଲାଲ ରଙ୍ଗ ଓ ତା ମଧରେ ଧଳା ଟୋପା । ଖ. ଚେଙ୍ଗ - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ପଚା ରଙ୍ଗ । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାରର ସଙ୍କେତ ହଳଦିଆ ରଙ୍ଗ ଓ ତା ମଧରେ ରଙ୍ଗଟୋପା । ଗ. ସୂର୍ଯ୍ୟ - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ଲାଲ । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାର ସଙ୍କେତ ହଳଦିଆ । ଘ. ବରାତ - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ଲାଲ । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାର ସଙ୍କେତ ଧଳା । ବଡ଼ ଚାରିରଙ୍ଗିରେ ଏହା ସହିତ ଆଉ ଚାରୋଟି ସାର ଥାଏ, ଯଥା - କ. ଚନ୍ଦ୍ର - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ କଳା । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାର ସଙ୍କେତ ଧଳା । ଖ. ଗୋଲାମ - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ଧଳା ।୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାର ସଙ୍କେତ ମିଶ୍ରିତ । ଗ. ଫୁଲ - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ କମଳା ରଙ୍ଗ । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାର ସଙ୍କେତ ଲାଲ । ଘ. ସର୍ବେଶ୍ୱର - ମୁଖ୍ୟରଙ୍ଗ ଗେରୁ ରଙ୍ଗ । ୧ ରୁ ୧୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସାର ସଙ୍କେତ ଧଳା ।

ଗଞ୍ଜପା ପରିବେଷଣ ସମୟରେ ଯଦି କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ଆଠଖଣ୍ଡ ସାର ଯଦି ଥାଏ ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୁପ କୌଣସି ରଙ୍ଗର ରାଜା ମନ୍ତ୍ରୀ କିମ୍ବା ଏଥିମଧରୁ ଗୋଟିଏ ଥାଇ ଆଠଖଣ୍ଡ ସାର କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ଥାଏ ତେବେ ତାକୁ 'ହୁକୁମ ସାର' କରିବା 'ବିନାକାଟିବା ବ୍ୟକ୍ତି ନିଜ ଖେଳ ବଢ଼ାଇବା ପାଇଁ ରାଜା ମାଗିଥାଏ । ରାଜା ଦେବା ବ୍ୟକ୍ତିର କଟା ଯାଇଥିବା ବିନା ସାରକୁ ସେ ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ଅନ୍ୟ କୌଣସି ରଙ୍ଗର ରାଜା ମନ୍ତ୍ରୀ କିମ୍ବା ରାଜା ଓ ମନ୍ତ୍ରୀ ଭିତରୁ ଗୋଟିଏ ଥିଲେ ହୁକୁମ୍ ସାରକୁ ବଳବତ୍ତର କରିବା ପାଇଁ ରାଜା ବା ମନ୍ତ୍ରୀର ପଡ଼ିସାରକୁ ବିନା ଭାବରେ କଟାଯାଇଥାଏ । ଏହା ହେବାଦ୍ୱାରା ସେହି ରଙ୍ଗର ବଡ଼ସାର ଠାରୁ ଯଥା ରାଜାଙ୍କ ଠାରୁ ଅନ୍ୟ ସବୁ ସାର 'ବିନା' (powerless) ହୋଇଯାଏ । ଏହିପରି ବିପରିତ ଦଳର ଖେଳାଳୀମାନେ ମଧ ତାଙ୍କ ସାରର ପରିସ୍ଥିତିକୁ ଦେଖି ଯଦି ବିନା ବଳିଥାଏ ତେବେ ସେମାନେ ମଧ ଠୁଙ୍କା କରି ଖେଳ ନେବାପାଇଁ ବାଦୀ ବିନା ପକାନ୍ତି । ଏହିପରି ବିଭିନ୍ନ ଶୈଳୀରେ ଗଞ୍ଜପା ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ବିଶେଷତଃ ବ୍ରାହ୍ମଣ ଶାସନମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ମାନସିକ କସରତ ଯଥେଷ୍ଟ ପରିମାଣରେ ଆବଶ୍ୟକ କରିଥାଏ । ତେବେ କ୍ରୀଡ଼ା ପରିବେଷଣ ଖେଳାଳୀଙ୍କୁ ଯେତିକି ଆନନ୍ଦ ଦେଇଥାଏ ଦର୍ଶକ ମାନଙ୍କୁ ତତୋଧିକ ଆନନ୍ଦ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ । ଏହି କ୍ରୀଡ଼ା ୟୁରୋପୀୟନ୍ ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଭାରତବର୍ଷରେ ଆସିଥିବା ଗବେଷକମାନେ କହନ୍ତି । ତେବେ ଏହାର ପାରମ୍ପରିକ ନିର୍ମାଣ ଓ ପରିବେଷଣ ଏହାର ସ୍ୱାତନ୍ତ୍ର୍ୟ ଆଞ୍ଚଳିକତାକୁ ବଜାୟ ରଖିଛି ।

ତାସ୍

ଗଞ୍ଜପା ପରି ତାସ୍ ବିଦେଶାଗତ ହେଲେ ମଧ୍ୟ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ଏହାର ବହୁଳ ପରିବେଷଣ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ । ସାଧାରଣତଃ ବୟସ୍କ ଲୋକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ମଧ୍ୟାହ୍ନ ଓ ଅବସର ସମୟର ଅପନୋଦନ ପାଇଁ ତାସ୍ ଖେଳର ଆୟୋଜନ ସର୍ବତ୍ର ଉପଲବ୍ଧ । ତାସ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାରେ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ସିକ୍ୟୁଏନ୍ସ, ଟ୍ୱେଣ୍ଟି ନାଇନ୍, ନାଟିସ୍, ଲିମ୍‌କା, ବାବନପତି, ରମି, କାଠପତି, ମଙ୍ଗ୍‌ନୀ ପ୍ରଭୃତି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର କ୍ରୀଡ଼ାରୂପ ପରିବେଷିତ ହେବା ଦେଖାଯାଏ ।

ପରିଶିଷ୍ଟ -୨

ନାଁ-ଦିଆ

- ହାଟ୍‌କେ ଗଲି ବାଟ୍‌କେ ଗଲି
ହାଟର୍ ଖଜା ପାଇଲି ନାହିଁ
ଫୁଲ ଫୁଟିଛେ ବଗ୍ ବଗାନୁ
ମାଏନ୍ ମାନ୍‌ସା ଫକ୍ ଫକାନୁ ।
ଫୁଲ୍ ଫୁଟିଛେ ପଦମ୍ ତଲେ
ହାତ୍ ଲମ୍ବାଲେ ପହଁଚେ ନାଇଁ ।[୧]
- ଉପରୁ ପଡ୍‌ଲା ପିଲାଟେ
ତାର୍ ମୁଣ୍ଡେ ଟୁପିଟେ ।[୨]
- ହର୍ଡ଼ ହର୍ଡ଼ ହର୍ଡ଼ ଜାତି, ସବୁ ହର୍ଡ଼ ଚରିଯାନ୍ତି
ଗଣ୍ଠିଆ ଫୁଟ୍‌କା ପଡ଼ିଥାନ୍ତି ।[୩]
- ପର୍ବତ ଉପରେ ଜୁଏ ଜଲୁଛେ
ଲିଭେଇ ଦେବକାଏଁ ମୁଇଁ କହୁଛେଁ ?[୪]
- ବସିଛଁରେ ମୁଇଁ
ନାଇଁ ଆଏବୁ ତୁଇ
ଦେଖି ଆଏଲେ ମତେ, ଧରିନେବେ ତତେ ।[୫]
- ଏଡ଼ିକି ଟିକେ ଝାଁଟି, ତହିଁ ଅଛନ୍ ଛ'କୋଡ଼ ଚାଁଟି ।[୬]
- ଝି ସୁନ୍ଦରୀ ମାଁ ଚାଚ୍‌ରୀ ।[୭]
- ଡେଙ୍ଗେଇ ଲୋ ପାତ୍‌ଲି ଶିରେ କଲୁ ବାସ୍
ପିଲା ପାଇଛୁ ଶଏକି ପଚାଶ୍ ।[୮]
- ଡମ୍‌ଢ଼େଲି ଭିତରେ ଖୋଲ୍
କୁଷ୍ଠ ମହାପୁରୁ ବେଁକେ ଡୋର୍ ।[୯]

– ଧନ୍ଦା ତ ଧନ୍ଦା, କୁଟୁମ୍ ଯାକର ବଂଧା ।[୧୦]
– ଧନ୍ଦା ତ ଧନ୍ଦା, ଦୁଇ ମୁଡ଼୍ ଚନ୍ଦା ।[୧୧]
– ବୁନ୍‌ଲି କୁଲଥ୍ ଆଁକରଲା ବିର୍‌ହି
ଫୁଲ ଫୁଟିଛେ ଲବଙ୍ଗ ପରି
ଫଲ ଫଲିଛେ ବେଲ ।[୧୨]

୧. ତାରା, ୨. ତାଳ, ୩. ବଳଦ ଓ ପଘା, ୪. ସୂର୍ଯ୍ୟ, ୫. ମୁଗୁର ଓ ମାଛ, ୬. ରାଶି, ୭. ବରକୋଳି, ୮. ଗୁଆ, ୯. ଲାଉତୁମ୍ବା, ୧୦. ଆଖୁ, ୧୧. ମାଦଳ, ୧୨. ବାଇଗଣ

କ୍ରୀଡ଼ା ପରିଚାଳନା ଗୀତ

- ଏ ଗେଡ଼ି ଗେଡ଼ି ବାମ୍‌ନୀ ବୁଟା
ଉସ୍‌ନା ଧାନ୍ କେ ଚିହିରା କୁଟା
ତୋର ଗାଏ ମୋର ଚନା ଖାଏ
କୋଡ଼େକ୍ ଦେଲେ କୋଶେକ୍ ଧାଏଁ ।
- ପଣସ୍ ବାଏର୍‌କେ ଯାଇଥିଲି
ପଣସ୍ ଗୁଟେ ପାଇଥିଲି
ସେ ପଣସ୍ ପିତା
ବହୂକେ ଲାଗଲା ଚିନ୍ତା ।
- ଦାଏଲ୍ ତୁନ୍ ଚୁପ୍‌କ୍ ଚୁପା
ଲେଥା ତୁନ୍ ପଣ୍‌ତୋ କଲା
ଝୁଲି ତୁନ୍ ପଏସା ପକା
ଭାଜିଶାଗ୍ ରଟ୍ କଲା ।
- କିଆ (ଠିଆ) ପୁଚି ନାରଂଗ
ଗୋଡ଼ ଦି'ଟା ସାରଂଗ
ସାରଂଗ ବଣକୁ ଯାଇଥିଲି
ସାରଂଗ ସୂତା ଆଣିଥିଲି ।
- ଏକ ତାରା ଦୁଇ ତାରା
ସେ ତାରା ଗଲା ପାଇକ୍ ପରା
ପାଇକ୍ ପରେ କାନ୍ଦ୍ରି ନାନୀ
ମାରେ ଝାଡୁ ଗୁଏ ପାନୀ
ଦାଦା ଅନ୍‌ଲା ଖିର୍ସା ବୋରା

ସବ୍‌କେ ଦେଲା ଢ଼େଲା ଢ଼େଲା
ବଉକେ ଦେଲା ଛୁଚା ବୋରା
ବଉ କାଂଦୁଛେ ବଂଦ୍ ତଲ
ବଉର ଖୁସା କାନ୍ ତଲ ।
- ପୁଚିଲୋ ପୁଚି
ଯା ଯା ଲୋ ଘୁଂଚି
ଗହୀର ବିଲରେ ମହିଁଷି
ଧାନ କେରି କେରି ଖାଉଛି
ବଉ ବାପଘର ମହୁରିଆ
ନାଆଁଟି ତାର ସଉରିଆ
ସଉରିଆ ଭାଇ କିଏରେ
ମହୁରି ବଜାଇ ଦିଏରେ ।
- ସାଇକଲ ସାଇଁ ସାଇଁ ବୋରିଆ
ସାଇକଲ ସାଇଁ ସାଇଁ
ଶାଢ଼ୀ ଅନି ଦେଲ ବିଲାଉଜ ନାଇଁ
ଦେହକୁ ସାଜିଲା ନାଇଁ ବୋରିଆ
ଦେହକୁ ସାଜିଲା ନାଇଁ... ।
- ଏଗେନା ଗଛର ମେଗ୍ନା ଛାଲି
ସିପେଇ ଗଛର୍ ଝୋଲ୍
ଲେଂଜ୍ ମାରିକରି ବଲିଆ ପିଛେ
ମାଗୁର୍ ମାଛର୍ ଝୋଲ୍ ।
- ଛିଲୋଲାଇ ଛିଲୋଲାଇ
ଆ ଖେଲ୍‌ମା ବାଇ
ସୁରୁ ସୁରୁ ମିର୍‌ଚା କଁଷି
ମୋର ବାଇ ଖାଏବା ବାସି ।
- ହଟାଲିରେ ହଟାଲି...
କୁକୁର୍ ଗୁଁକେ ଚଟାଲି ।

'ମାଇ' ନିର୍ବାଚନୀ ଗୀତ

- ରାମ୍ ଲଖଣ୍ ସୀତା
ଆଲୁ ବାଏଗନ୍ ପିତା
ପିତା ବାଏଗନ୍ କିଏ ଖାଏ୍ସି
ମୁଇଁ ପଛେ ଖାଏଁସି ତୁଇ ଯା ।
- ଚାଇଁ ଚାଇଁ ମୁଠି ରଜା ଘରର ଝୁଟି
ଆରେ ଛେଲିଆ ଝାର୍କେ ଯିମା
ପାଚ୍ଲା ପାଚ୍ଲା କେଂଦୁ ଖାଏମା
ମୋର୍ କେଂଦୁ ପାଚିଲା
ତୋର୍ କେଂଦୁ କଂଚା ।
- ଅଟ୍କୋ ମଟ୍କୋ ଗଟ୍କୋ ଥାଲି
କାଏଁ ଜନମେ ଜନମ କଲି
ଆଁଗୋ ମାଁ ଗୋ ଦିଅ ବର
କାଲି ଗାଏକେ ହାଟ୍ ପଦାର ।
ଯୁଁରେ କଲିଆ ବଂଦ୍କେ ଯୁଁ
ପାଚ୍ଲା ପାଚ୍ଲା କେନ୍ଦୁ ଖାଉଁ
ସେ କେନ୍ଦୁ ଏବେ ପାଚିଲା
ବୁଢ଼ା ବଂଦେ ଯାଇ ଥାକିଲା ।

ରା' ଗୀତ

- ମିନି ଗୋଟେ ପୋଷିଥିଲି
କାଏଁ ସୋରୋର୍ ମିନି
ସେ ମିନିକେ ଚିପ୍‌କି ଦେଲେ
ମାନ୍ ମାନ୍ ଚିନି...
ମାନ୍ ମାନ୍ ଚିନି....।
- ସି କରାଟ, ରାମ୍ ଛତିଆ ପାଟ
ପାଟ୍ ଆନି ଯାଇଥିଲି ମୁଇଁ,
ମୋର ମନେମନେ ମନ୍ତର...
ମୋର ମନେମନେ ମନ୍ତର...।
- ଆଂଗ୍‌ଟି ମାଂଗ୍‌ଟି ବିଜାର୍ ଲୁଟି
ଦେଖି ଦରପନ୍ ମଏନାବତୀ
ସାପ୍ ଦୁବ୍ ଭୋଦୋ ମାସ୍,
ତୋର୍ ପିଲାକେ ଚଉଦ ମାସ
ଚଉଦ ମାସ୍‌ର ବଂଦା ଖଟ,
ଖଟ୍ ବାଜେ ରଟ୍‌ପଟ୍
ଦୁଇ ବୁଢ଼ା ବୁଢ଼ୀ ଛଟ୍‌ପଟ୍...
ଦୁଇ ବୁଢ଼ାବୁଢ଼ୀ ଛଟ୍‌ପଟ୍...।
- ସିକ୍ ସିକ୍‌ଲି ସିକ୍‌ଲି
ରଜା ଘର୍‌କେ ଚୋର ସମ୍‌ଲା
ନେଇ ପାର୍‌ଲା ନିକ୍‌ଲି...
ନେଇ ପାର୍‌ଲା ନିକ୍‌ଲି...।

- ଡ଼ଂଗର୍ ତଲିଆ ଘାସ
ଯା'ର ଦିହିନେ ରକତ୍ ଅଛେ
ଗଡ୍ଡୁ ଦି ଆସ ... ଗୁଡ୍ଡୁ ଦି ଆସ... ।
- ଅରଗଡ଼ ମରଗଡ଼ ଭୀମ ସରଗଡ଼,
ପାଲେନ୍ ଝୋପା ବେଲ୍ କୁରୁପା
ତିନ୍ ଗୋଡୁଆ ବାରମୁଟା, ଲିକର ତେଲ
ଛେଲ୍ ମାଇଁକେ ଛେଲ୍ ପିଲା
ଚୁପୁର୍ ଚାପୁର୍ କରୁଥିଲା...
ଚୁପୁର୍ ଚାପୁର୍ କରୁଥିଲା... ।
- ଏକ ବଉଁଶ ମାରିଗଲି
ଦୁଇ ବଉଁଶର୍ ପଲା,
ପଲା ଭିତରେ ଦେବ୍‌ତା ଥିଲା,
ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା...
ଛିକ୍ ଡୁବ୍ ଡୁବ୍ କଲା... ।
- ଡ଼ଂଗର ତଲିଆ ଘାସ
ଯାର ଦିହିନେ ରକତ୍ ଅଛେ, ଗୁଡୁ ଦି' ଆସ
ଗୁଡୁ ଦି ଆସ... ।
- ଭାଜିଶାଗ୍ ଡ଼େଂଗ୍, ଡ଼େଂଗ୍‌ଟା
ଆମର ଦଦା ବୋଉ କେନ୍ କେନ୍‌ଟା....
ଆମର ଦଦା ବୋଉ କେନ୍ କେନ୍‌ଟା... ।
- ଚନାଲିଆ ଡ଼ାଣିଟା
ମାଇଜି ଆନ୍‌ଲି କାଣିଟା...
ମାଇଜି ଆନ୍‌ଲି କାଣିଟା... ।
- ଚନାଲିଆ ଫଂକ୍‌ଫଂକାଟା
ମାଇଜି ଆନ୍‌ଲି ଦଗ୍ ଦଗାଟା...
ମାଇଜି ଆନ୍‌ଲି ଦଗ୍ ଦଗାଟା... ।

କଠିନ ଉଚ୍ଚାରଣ

- ଅରକ୍ ପତ୍‌ରେ ଗୁଡ଼୍ ଖାଏଲି ଘି ଖାଏଲି ।
- ବାଟର ପିପଲ ଲଟର୍ ପଟର୍ ।
- ଗୁହ୍ମୁ ଛାଡ଼ି ଗୁର୍ ଖାଏ ।
- ବାହାନ୍ ଉପରେ ଷଣ୍ଢ ।
- ଘରର୍ ଗାଡ଼ି ଘୁଡ଼ା ଗାଡ଼ି ।
- ଚିଟିକ୍ ମିଟିକ୍ ଚିଟିକ୍ ଚିଆଁ ।
- ରିଟ୍‌ପିଟ୍ ଝିଟ୍‌ଘିଟ୍ ରିଟ୍‌ପିଟ୍ ଝିଟ୍‌ଘିଟ୍ ।
- ଶର୍ ମାର୍ ସର ଖା ।
- ମଦ ପିଇ ଦେ ମକେ ଦେ ।

ହିସାବ୍ ଖେଳ୍

- ଛ'କଡ଼ା ନ'କଡ଼ା ତିନିବାର୍ କଡ଼ା
ଦୁଇ ବୁଡ଼ି ଦଶକଡ଼ା କେତେ
ମୁରୁଖର ହିସାବ ନାଇଁ କହିପାରେଁ
ପାଠ୍ ପଢ଼ିଥିଲି ଯେତେ ।[୧]

- ନ'ଶହ ଅଶୀ ଶୂନ୍ ନେଇଗଲା ବୁଢ଼ୀ ମାଉସୀ
କେତେ ରହିଲା କହଲୋ କାଶୀ ।[୨]

- କୁର୍‌ଲୁ ଗଛ୍‌କେ ମାର୍‌ଲୁଁ ବିଧା
ପୁଟେକ୍ ଧାନ୍‌କେ କେତେ ଗିଧା ?[୩]

- ନଅ ନଅ ମନିଆ ନଡ଼ିଲା
ନଅ ତେର ଘରେ ଥିଲା
ଗୁଟେ ଗୁଟେ କରି ହିସାବ୍ କଲେ
କେତେ ଅଡ଼ା, କେତେ ମାନ୍, କେତେ ଗାଡ଼ା ହେଲା ?[୪]

- ଶହେ ଗୋଡ଼ ବାସ୍ତର ଆଖି
କେତେ କୁକ୍‌ରା କେତେ ହାତୀ ?[୫]

୧. ଛ'କଡ଼ା + ନ'କଡ଼ା+(୩×୧୨) କଡ଼ା + ୨× ବୁଡ଼ି + ୧୦ କଡ଼ା (୧ ବୁଡ଼ି = ୨୦ କଡ଼ା) = ୬+୯+୩୬+୨×୨୦+୧୦ = ୬+୯+୩୬+୪୦+୧୦ = ୧୦୧କଡ଼ା ।

୨. ୯୮୦ ରୁ ୦ ଗଲେ ରହିଲା ୯୮ ତେଣୁ ଗଲା ୯୮୦-୯୮= ୮୮୨, ୯୮୦ ରୁ ୦ ଗଲେ ଯାଏ ୮୮୨ ରହେ ୯୮ ।

୩. ୩୨୦ ଗିଧା (୧ ପୁଟି = ୨୦ ମାଣ ବା ୮୦ କେ. ଜି.) । ୧ ମାଣ = ୪ ଅଡ଼ା ବା ୪ କେ. ଜି. ।୧ ଅଡ଼ା = ୪ ଗିଧା ବା ୧ କେ. ଜି. ଅର୍ଥାତ୍ ୨୦×୪×୪ = ୩୨୦ ଗିଧା ।

୪. ୪ ଗାଡ଼ା, ୨ ମାଣ, ଓ ୨ ଅଡ଼ା ।

୫. ୨୨ଟି କୁକୁଡ଼ା ଓ ୧୪ଟି ହାତୀ ।

ପରିଶିଷ୍ଟ -୩

ସାରଣୀ- ୧

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ପରିସର		ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ		
	ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ	ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ	ପୁରୁଷ	ନାରୀ	ପୁରୁଷ/ ନାରୀ
ଆଙ୍ଗଟି ଫୁଟେନ୍	--				--
ଆମର ଡଙ୍ଗର ବଚ୍ଛୁ ବଚ୍ଛୁ	--	--			
କନ୍ଧାଘିଚେନ୍	--				--
କସାଡ଼ି	--	--		--	
କାଏଦୀ	--	--	--		
କାଚ୍ କଉଡ଼ି		--			--
କାଁଥିଖେଲ୍	--	--	--		
କାଂଠଡ଼ା ଚୋର୍	--	--			--
କୁକୁଡ଼ା ଗଞ୍ଜା	--	--			--
କୁକୁଡ଼ା ଗାଲି	--	--			--
କୁଣିକାଁଚି		--		--	
କୁମଡ଼ା ଚୋରେନ୍		--			--
କୁର୍କୁରେନ୍	--				--
କୁଲବନ୍ଟୁ	--		--		
କେଲିବାଡ଼ି	--		--		
କେନ୍ଦୁଖିଆ	--				--
ଖପ୍ରିବେଟ୍ନୀ	--	--			--
ଖର୍ସିବାଡ଼ି	--	--			--
ଖମ୍ଖମାଲୋ		--			--
ଖାଡ଼ି ଲମାନି		--			--

ଗର୍ରା ମାଡ଼	--				-
ଗଉରବାଡ଼ି	--		--		
ଗଣ୍ଡିଗଣନା		--			-
ଗାଁବସେନ					
ଗୁଇଁଟା	--		--		
ଗୁଡୁ	--				--
ଗୁପ୍‌ଚି	--		--		
ଗେଡ଼ି	--		--		
ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍	--				--
ଘରଡ଼ିଆଁନି		--		--	
ଘାଚା	--		--		
ଘାସ୍-କି-ପଦା	--				--
ଚିହିରାକୁଟା		--		--	
ଚୁଡ଼ିଖେଳ୍		--		--	
ଚୁର୍‌ନିଆ	--				--
ଚୋର ପୁଲିସ୍	--				--
ଛକା		--		--	
ଛକିଶୂନ୍		--			--
ଛତାଖାଡ଼ି	--		--		
ଛିପିମରା	--		--		
ଛୁଟି-କି-ପାରା	--				--
ଛେଲ୍ ଚୋରୀ	--				--
ଛୋର୍	--				--
ଜାମ୍‌ଭୂତ୍	--				--
ଟ୍ରିପ୍	--			--	
ଠେଙ୍ଗା ପେଲେନ୍	--			--	
ଡଙ୍ଗର୍‌ଘର୍‌ଲେନ୍	--			--	
ଡାଙ୍ଗଲୁକେନ୍	--				--
ଡାଲିମ୍ ଖେଲ୍	--				--
ଦଉଡ଼ି ଡିଆଁ	--			--	

ଦୁଧ୍ଭାର	--			--	
ନଟୁ	--			--	
ନାଁ ଦିଆ	--				--
ନାକ୍ ଚିମକେନ୍	--				--
ପତ୍ରା	--				--
ପତିଖେଲ୍	--		--		
ପଦମ୍ଫୁଲ୍	--			--	
ପାଏନ୍ ଆନ୍ବା	--				--
ପାଟ୍ଜର୍ଲେନ୍	--				--
ପିତୁ	--		--		
ପିଟଲ୍	--		--		
ପିଠାପୁଡ଼େନ୍	--				--
ପୁଚି	--			--	
ପେର୍ରୀବାଡ଼ି	--				--
ଫାର୍ ଲଙ୍ଘେନ୍	--		--		
ଫୁଇଟ୍	--		--		
ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍	--				--
ପୁରାଠେଲା	--		--		
ବନକ୍ ବାଏର୍	--				--
ବାଗ୍ଛେଲ୍	--				--
ବାଟି	--		--		
ବାଡ଼ିଡେଗେନ୍	--				--
ବିଷ୍-କି-ଅମୃତ	--				--
ବେଟେଙ୍ଗ୍		--		--	
ବୋହୁଚୋରୀ	--				--
ବୋରିଆ	--				--
ଭରାଟେଙ୍ଗେନ୍	--		--		
ଭାଲୁମତେନ୍	--				--
ମନ୍ମୁକୁଟ୍	--				--
ମାକଡ଼ କୁମ୍ଭୀର୍	--				--

ମାଛଧରା	--				--
ମାଛସରେ ଘିନ	--				--
ମାଷ୍ଟର୍‌ଖେଲ୍	--				--
ମୁଦିଲୁକେନ୍	--				--
ରଙ୍ଗ୍ ବେରଙ୍ଗ୍	--				--
ରେତାଡୁଡୁ	--				--
ରୁମାଲ୍‌ଚୋରୀ	--				--
ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି	--				--
ସୂତାଖେଲ୍			--		--
ସୂତାଲୁକେନ୍	--				
ହାଟ୍‌ବିକା	--				--
ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଦୋ	--			--	
ହାଣିଚୋପେନ୍	--				--
ହିସାବ୍ ଖେଲ୍	--				--
ଗଞ୍ଜପା			--	--	
ତାସ			--	--	

ସାରଣୀ - ୨

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତି ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ଆଙ୍ଗଟି ଫୁଟେନ୍	--					--					--
ଆମର ଡଙ୍ଗର ବଚ୍ଛୁ ବଚ୍ଛୁ	--					--				--	--
କନ୍ଧାଘିଚେନ୍	--					--				--	
କସାଡ଼ି		--	--			--				--	
କାଏଦୀ	--				--					--	
କାର୍ କଉଡ଼ି			--	--			--				--
କାଁଥିଖେଲ୍	--			--	--	--				--	--
କାଂଠଡ଼ା ଚୋର୍	--	--			--	--				--	--
କୁକୁଡ଼ା ଗଞ୍ଜା		--				--				--	--
କୁକୁଡ଼ା ଗାଲି				--		--				--	
କୁଣିକାଁଚି	--					--					--
କୁମଡ଼ା ଚୋରେନ୍	--					--				--	
କୁର୍କୁରେନ୍	--	--				--				--	

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
କୁଲବ୍‌ନଟୁ	--				--				--		
କେଲିବାଡ଼ି	--	--			--	--	--				--
କେନ୍ଦୁଖିଆ		--				--				--	
ଖପ୍‌ରିବେଟାନୀ		--				--				--	
ଖର୍‌ସିବାଡ଼ି		--				--				--	
ଖମ୍‌ଖମାଲୋ	--					--				--	
ଖାଡ଼ି ଲମାନି	--					--				--	
ଖୁଦ୍ ଡେ଼ଗାନି	--				--	--				--	
ଖୁନ୍‌ତା		--			--				--		
ଖୁଟିଘିଚା		--				--		--		--	--
ଗର୍‌ରା ମାଡ଼		--				--				--	--
ଗଉରବାଡ଼ି				--		--		--		--	
ଗଣ୍ଡିଗଣନା				--							

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତି ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ଗାଁବସେନ୍	--				--				--		
ଗୁଇଁଟା		--	--			--	--			--	
ଗୁଡୁ		--	--			--	--			--	
ଗୁପ୍‌ଚି		--	--			--			--		
ଗେଡ଼ି			--	--		--				--	
ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍		--	--			--				--	
ଘରଡ଼ିଆଁନି	--				--				--		--
ଘାଚା		--	--			--				--	
ଘାସ୍-କି-ପଦା		--				--				--	
ଚିହିରାକୁଟା		--				--				--	
ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍		--	--	--		--	--			--	
ଚୁର୍‌ନିଆ		--	--			--	--			--	
ଚୋର ପୁଲିସ୍	--	--				--	--			--	

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତି ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ଛକା		--	--	--		--	--				--
ଛକିଶୂନ	--	--			--	--			--	--	
ଛତାଖାଡ଼ି		--				--					--
ଛିପିମରା		--					--				--
ଛୁଟି-କି-ପାରା	--	--					--			--	
ଛେଲ୍ ଚୋରା	--	--					--		--		
ଛୋର୍		--	--			--		--		--	
ଜାମ୍ଭୂତ୍		--				--					--
ଟ୍ରିପ୍		--				--				--	
ଠେଙ୍ଗା ପେଲେନ୍			--	--		--				--	
ଡଙ୍ଗର୍ଘର୍ଲେନ୍			--			--				--	
ଡାଙ୍ଗଲୁକେନ	--			--		--				--	
ଡାଲିମ୍ ଖେଲ୍	--	--			--	--				--	

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ରତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାରତୁ ପରବର୍ତ୍ତି ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ଦଉଡ଼ି ଡିଆଁ		--				--				--	
ଦୁଧ୍ଭାର			--	--		--		--		--	
ନଟୁ	--	--			--	--				--	
ନାଁ ଦିଆ		--	--	--			--	--		--	--
ନାକ୍ ଚିମକେନ		--				--				--	
ପତ୍ରା		--				--				--	
ପତିଖେଲ୍		--				--				--	--
ପଦମ୍ଫୁଲ୍	--					--				--	
ପାଏନ୍ ଆନ୍ବା	--					--	--			--	--
ପାଟ୍ଜର୍ଲେନ୍	--					--				--	
ପିଟୁ		--				--				--	
ପିଟଲ୍		--				--				--	
ପିଠାପୁଡ଼େନ୍	--	--				--				--	

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ପୁଚି	--	--				--				--	
ପେର୍‌ରୀବାଡ଼ି		--				--				--	
ଫାର୍ ଲଙ୍ଘେନ୍		--				--				--	
ଫୁଇଟ୍		--					--				--
ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍	--	--				--				--	
ପୁରାଠେଲା				--		--				--	
ବନକ୍ ବାଏର୍	--					--				--	
ବାଗ୍‌ଛେଲ୍	--	--	--		--	--				--	--
ବାଟି	--	--				--				--	
ବାଡ଼ିଡେଗେନ୍		--				--				--	
ବିଷ୍-କି-ଅମୃତ	--	--				--				--	--
ବେଟେଙ୍ଗ୍	--	--				--				--	
ବୋହୂଚୋରୀ		--				--				--	

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତି ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ବୋରିଆ			--			--				--	
ଭରାଟେଙ୍ଗେନ୍			--			--				--	
ଭାଲୁମତେନ୍			--			--				--	
ମନ୍ମୁକୁଟ୍		--				--				--	
ମାକଡ଼ କୁମ୍ଭାର୍		--				--				--	
ମାଛଧରା		--				--				--	
ମାଛସରେ ଘିନ	--	--				--				--	
ମାଷ୍ଟର୍ ଖେଲ୍		--				--				--	--
ମୁଦିଲୁକେନ୍			--			--				--	
ରଙ୍ଗ୍ ବେରଙ୍ଗ୍		--				--				--	
ରେତା ଡୁଡୁ		--	--			--				--	
ରୁମାଲ୍ ଚୋରୀ	--	--				--				--	
ଲୁକ୍ ଲୁକାନି		--			--	--				--	

ଲୋକକ୍ରୀଡା	ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀର ବୟସ ସୀମା				ପରିବେଷଣର ସମୟ				ଋତୁକାଳ		
	ଶିଶୁ	କିଶୋର/ କିଶୋରୀ	ତରୁଣ/ ତରୁଣୀ	ବୟସ୍କ/ ବୟସ୍କା	ସକାଳ	ଅପରାହ୍ନ/ ସନ୍ଧ୍ୟା	ମଧ୍ୟାହ୍ନ	ରାତ୍ର	ବର୍ଷା	ବର୍ଷାଋତୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ	ଗ୍ରୀଷ୍ମ
ସୂତାଖେଲ୍	--	--				--				--	--
ସୂତା ଲୁକେନ୍	--					--				--	
ହାଟ୍ ବିକା		--				--				--	
ହାଡ଼୍ବାନ୍ଦୋ		--	--			--				--	
ହାଣିଚୋପେନ୍		--	--			--				--	
ହିସାବ୍ ଖେଲ୍		--				--				--	
ଗାଞ୍ଜପା				--		--					--
ତାସ୍				--		--				--	--

ସାରଣୀ-୩

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର	ଉପକରଣ
ଆଙ୍ଗଟି ଫୁଟେନ୍	ଗୃହ ପ୍ରାଙ୍ଗଣ	--
ଆମର ଡଙ୍ଗର ବଜ୍ଜୁ ବଜ୍ଜୁ	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	--
କନ୍ଦାଘିଚେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	--
କସାଡ଼ି	ଗୃହ ପ୍ରାଙ୍ଗଣ	କସାଡ଼ି ପଟା, ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି, ଖଜୁରୀ ମଞ୍ଜି
କାଏଦୀ	ମୁକ୍ତ ପ୍ରାଙ୍ଗଣ	--
କାଚ୍ କଉଡ଼ି	ଘର ବାରଣ୍ଡା	ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି, ଭଙ୍ଗାଚୁଡ଼ି
କାଁଥିଖେଲ୍	ଗୃହ ପରିସରର କାନ୍ଥ	ପାନୀୟବୋତଲର ଠିପି, ମୁଦ୍ରା, ଖପରୀ
କାଂଠଡ଼ା ଚୋର୍	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
କୁକୁଡ଼ା ଗଞ୍ଜା	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	--
କୁକୁଡ଼ା ଗାଲି	ଗ୍ରାମ ବର୍ହିସ୍ଥ ପଡ଼ିଆ, ଗୋହିରୀ ବିଲ	କୁକୁଡ଼ା, କାତି
କୁଣିକାଁଚି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଧୂଳି, ବିଭିନ୍ନ ଫୁଲ, ଫଳ, ପତ୍ର, କଣ୍ଢେଇ ଇତ୍ୟାଦି
କୁମଡ଼ା ଚୋରେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
କୁର୍‌କୁରେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
କୁଲବ୍‌ନଟୁ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ସ୍କୁଲ ପରିସର	

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର	କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ
କେଲିବାଡ଼ି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଦର	କେଲି, ବାଡ଼ି
କେନ୍ଦୁଖିଆ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଖପ୍‌ରିବେଟାନୀ	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	ଖପରି
ଖର୍‌ସିବାଡ଼ି	ଦାଦର	ବାଡ଼ି
ଖମ୍‌ଖମାଲୋ	ଗାଈଶାଳ	ଗାଈଶାଳର ଖମ୍ବ ଗୁଡ଼ିକ
ଖାଡ଼ି ଲମାନି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଖାଡ଼ି
ଖୁଦ୍ ଢ଼େଗାନି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	ଧୂଳିଗଦା
ଖୁନ୍‌ତା	ସନ୍ତସନ୍ତିଆ ପଡ଼ିଆ	ଖୁନ୍ତା
ଖୁଟିଘିଚା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, କ୍ଲବ୍ ଘର	ଠେଙ୍ଗା
ଗର୍‌ରା ମାଡ଼	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଗଉରବାଡ଼ି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	ବାଡ଼ି
ଗଣ୍ଠିଗଣନା	ବାହାଘର	ନଅଟି ଗଣ୍ଠିଯୁକ୍ତ ବାଉଁଶବାଡ଼ି
ଗାଁବସେନ୍	ଗ୍ରାମ ବର୍ହିସ୍ଥ ଦାଦର	ଟାଙ୍ଗିଆ, ବଳିଖୁଣ୍ଟା
ଗୁଇଁଟା	ଦାଦର	ଗୁଇଁଟା
ଗୁଡୁ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଦର	--

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର	କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ
ଗୁପ୍‌ଚି	ଦାଦର	ଗୁପ୍‌ଚି
ଗେଡ଼ି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ	ଗେଡ଼ି
ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଗୋଡ଼ି
ଘରଡ଼ିଆଁନି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଖପରି
ଘାଚା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଘାଚା
ଘାସ୍-କି-ପଦା	ଘାସଚେକା ଥିବା ପଡ଼ିଆ	ବାଡ଼ି
ଚିହିରାକୁଟା	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ବଳିଖୁଟା
ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ବାରଣ୍ଡା	ଭଙ୍ଗା ଚୁଡ଼ି
ଚୁର୍‌ନିଆ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଖପରି
ଚୋର ପୁଲିସ୍	ଗୃହ ପରିସର	କାଗଜ, କଲମ
ଛକା	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ବାରଣ୍ଡା	ତେନ୍ତୁଳି ମଞ୍ଜି, ଭଙ୍ଗାଚୁଡ଼ି ଓ ଅଙ୍ଗାର
ଛକିଶୂନ୍	ଗୃହ ପରିସର	କାଗଜ, କଲମ
ଛତାଖାଡ଼ି	ସନ୍ତସନ୍ତିଆ ପଡ଼ିଆ	ଛତାଖାଡ଼ି
ଛିପିମରା	ପୋଖରୀ	ଚକା ଖପରି
ଛୁଟି-କି-ପାରା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର	କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ
ଛେଲ୍ ଚୋରୀ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଛୋର୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଜାମ୍‌ଭୂତ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଧୂଳି, ଫୁଲ, ଫଳ, ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗର କପଡ଼
ଟ୍ରିପ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡଦୁଆର	ବାଡ଼ି
ଠେଙ୍ଗା ପେଲେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଠେଙ୍ଗା
ଡଙ୍ଗର୍‌ଘର୍‌ଲେନ୍	ଦାଦର	ବଳିଖୁଟା, ଟାଙ୍ଗିଆ
ଡାଙ୍ଗଲୁକେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଧୂଳି, କାଠି
ଡାଲିମ୍ ଖେଲ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ମଞ୍ଜି
ଦଉଡ଼ି ଡିଆଁ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ପ୍ରାୟ ସାତଫୁଟ ଲମ୍ବର ଦଉଡ଼ି
ଦୁଧ୍‌ଭାର	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ବାହୁଙ୍ଗି, ଓଜନିଆ ପଥର
ନଟୁ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ନଟୁ
ନାଁ ଦିଆ	ଗୃହ ପରିସର	--
ନାକ୍ ଚିମକେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପତରା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପତିଖେଲ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ପତି, ମାଚିସ୍/ସିଗ୍ରେଟ ଡବାର ଖୋଳ

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	କ୍ରୀଡା କ୍ଷେତ୍ର	କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ
ପଦମ୍‌ଫୁଲ୍	ପୋଖରୀ	--
ପାଏନ୍ ଆନ୍‌ବା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପାଟ୍‌ଜର୍‌ଲେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପିତୁ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ସାତଟି ଖପରି, ଜରି ବଲ
ପିଟଲ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପିଠାପୁଡ଼େନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପୁଚି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ପେର୍‌ରୀବାଡ଼ି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଫାର୍ ଲଙ୍ଘେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଫୁଇଟ୍	ପୋଖରୀ	--
ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଫୁରାଠେଲା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଦାଦର	ବଡ଼ ପଥର
ବନକ୍ ବାଏର୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ବାଗ୍‌ଛେଲ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ବାରଣ୍ଡା, ମନ୍ଦିର ପ୍ରାଙ୍ଗଣ	ଚାରିଟି କାଠି, ୨୧ଟି ଗୋଡ଼ି, ଅଙ୍ଗାର/ଚକ୍

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର	କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ
ବାଟି	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ବାଟି
ବାଡ଼ିଡେଗେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ବାଡ଼ି
ବିଷ୍-କି-ଅମୃତ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ବେଟେଙ୍ଗ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ବାରଣ୍ଡା	ରେଙ୍ଗଟା ଗୋଡ଼ି, ଛୋଟ ଗେଟି
ବୋହୂଚୋରୀ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ବୋରିଆ	ଦାଦର	--
ଭରାଟେଙ୍ଗେନ୍	ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ଭାଲୁମତେନ୍	ବୃକ୍ଷମୂଳ	--
ମନ୍ମୁକୁଟ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ମାକଡ଼ କୁମ୍ଭୀର୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ମାଛ୍ଧରା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ମାଛସରେ ଘିନ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ମାଷ୍ଟର୍ ଖେଲ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ମୁଦିଲୁକେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	କାଠି, ଛୋଟ ପଥର

ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା	ଉପକରଣ	କ୍ରୀଡ଼ା ଉପକରଣ
ରଙ୍ଗ୍ ବେରଙ୍ଗ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ରେତାଡୁଡୁ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଦାଦର	--
ରୁମାଲ୍ ଚୋରୀ	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଗାମୁଛା
ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି	ଗୃହ ପରିସର	--
ସୂତାଖେଲ୍	ଗୃହ ପରିସର	ମୋଟା ସୂତା
ସୂତା ଲୁକେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ସୂତା
ହାଟ୍ ବିକା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	--
ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଧୋ	ବୃକ୍ଷ ପରିସର	ବାଡ଼ି
ହାଣିଚୋପେନ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର	ଠେଙ୍ଗା, ହାଣ୍ଡି
ହିସାବ୍ ଖେଲ୍	ଗୃହ ପରିସର	--
ଗଞ୍ଜପା	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଗୃହ ପରିସର	ଗଞ୍ଜପା ସାର
ତାସ୍	ଗାଁ ଦାଣ୍ଡ, ଦାଣ୍ଡ ଦୁଆର, ଗୃହ ପରିସର	ତାସ୍

ସହାୟକ ଗ୍ରନ୍ଥସୂଚୀ

ଆଚାର୍ଯ୍ୟ, ଦାଶରଥି । "କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକସାହିତ୍ୟରେ ଲୋକଖେଳର ପ୍ରଭାବ" । *କଳାଝରଣି* ସ୍ମରଣିକା କଳାହାଣ୍ଡି ଉତ୍ସବ-୨୦୦୦। ସମ୍ପାଦନା । ଉମାଶଙ୍କର କର, ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନେ । ଭବାନୀପାଟଣା : ଜିଲ୍ଲା ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଷଦ, ୨୦୦୦ । ୧୫-୨୫ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

__________ । "ଲୋକଖେଳ : ଗଞ୍ଜପା" । *ଗିରିଝର* । ବାର୍ଷିକ ସଂଖ୍ୟା । ସମ୍ପାଦକ । ପରମେଶ୍ୱର ମୁଣ୍ଡ । ଭବାନୀପାଟଣା : ମହାବୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ୨୦୦୧ ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

__________ । "କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକଖେଳ ଗୀତ ସମୀକ୍ଷା" । *କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକସାହିତ୍ୟ* । ସମ୍ପାଦକ । ପରମେଶ୍ୱର ମୁଣ୍ଡ, ଭବାନୀପାଟଣା : ମହାବୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ୨୦୦୩ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ଦାଶ, କୁଞ୍ଜ ବିହାରୀ । *ଓଡ଼ିଶା ଲୋକଗୀତ ଓ କାହାଣୀ* । ଶାନ୍ତିନିକେତନ : ବିଶ୍ୱଭାରତୀ ଗବେଷଣା ପରିଷଦ, ୧୯୫୯ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

__________ । *ଲୋକଗଳ୍ପ ସଂଚୟନ* । ଭୁବନେଶ୍ୱର : ଓଡ଼ିଶା ସାହିତ୍ୟ ଏକାଡ଼େମୀ । ୧୯୭୭ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ପଣ୍ଡା, ନିମାଇଁ ଚରଣ । *ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକସାହିତ୍ୟର ସ୍ୱରୂପ* । ସମ୍ବଲପୁର : ମେନକା ପ୍ରକାଶନୀ । ୧୯୯୭ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ପ୍ରଧାନ, କେଶରଞ୍ଜନ । *ମହାପ୍ରୁ* । ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ । କେଶରଂଜନ ପ୍ରଧାନ । ରାଜ୍ୟସ୍ତରୀୟ ନାଟକ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ମହାବୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ ଭବାନୀପାଟଣା । ୧୧, ନଭେମ୍ବର ୧୯୯୯ । ମଞ୍ଚ ପରିବେଷଣ ।

ପ୍ରଧାନୀ, ଯାଜ୍ଞସେନୀ । *କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକକ୍ରୀଡ଼ା* । ଭବାନୀପାଟଣା : ଜିଲା ସାକ୍ଷରତା ସମିତି, n. d. । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ପାଣିଗ୍ରାହୀ, ନିମାଇଁଚରଣ ।"କୋସଲି ଖେଳକୁଦ"। *ସ୍ମରଣିକା* । ସମ୍ପାଦନା । ସନ୍ତୋଷ କୁମାର ରଥ, ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନେ । ବଲାଂଗୀର : ବଲାଂଗୀର ଲୋକ ମହୋତ୍ସବ, ୨୦୦୧ ୮୯-୯୯ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

__________ । "କୋସଲି ଖେଳକୁଦ"। *ସ୍ମରଣିକା* । ସମ୍ପାଦନା । ସନ୍ତୋଷ କୁମାର ରଥ, ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନେ । ବଲାଂଗୀର : ବଲାଂଗୀର ଲୋକ ମହୋତ୍ସବ, ୨୦୦୧ ୩୧-୩୫ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

______________ । "ସାତ ବହେନୀ ।" *ଭରନୀ* । ସମ୍ପାଦକ । ଦ୍ୱାରିକାନାଥ ନାୟକ । ସମ୍ବଲପୁର: ଲୋକକବିରତ୍ନ ହଳଧର ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଷଦ। ୨.୪ (୨୦୦୮): ୮୦-୮୪ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ଦାସ, ହେମନ୍ତ କୁମାର । *ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକନାଟକ* । କଟକ: ଗ୍ରନ୍ଥମନ୍ଦିର, ୧୯୮୩। ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ପଟ୍ଟନାୟକ, କଇଲାଶ । *ଲୋକସାହିତ୍ୟ ଚର୍ଚ୍ଚା* । କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ଜଗନ୍ନାଥ କମ୍ପାନୀ, ୧୯୮୯ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ବାଗ୍, ସଞ୍ଜୟ କୁମାର । "ଶୋଷ" । *ନିସାନ୍* । ସମ୍ପାଦକ । ଲେନିନ୍ କୁମାର । ଭୁବନେଶ୍ୱର: ଲେନିନ୍ କୁମାର, ୧.୪ (୨୦୦୭): ୧୬-୨୩ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ବେହେରା, ଜୟନ୍ତ କୁମାର ଓ ଅନ୍ୟମାନେ । *କଳାହାଣ୍ଡି ଲୋକଅନୁଷ୍ଠାନ* । ଭବାନୀପାଟଣା: ମହାବୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ୧୯୯୮ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ମହାପାତ୍ର, ଶ୍ୟାମସୁନ୍ଦର । ସମ୍ପାଦକ । *ଓଡ଼ିଶା ଲୋକସାହିତ୍ୟ* । କଟକ: ଗ୍ରନ୍ଥମନ୍ଦିର, ୧୯୮୨ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
______________ । *ଲୋକସାହିତ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱ* । କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍‌ଷ୍ଟୋର୍, ୧୯୯୫ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ମିଶ୍ର, ପ୍ରସନ୍ନ କୁମାର । *ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ଲୋକମିଥ୍* : ଓଡ଼ିଶା, କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍‌ଷ୍ଟୋର, ୧୯୮୧ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ମିଶ୍ର, ମହେନ୍ଦ୍ର କୁମାର । *କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକ ସଂସ୍କୃତି*, କଟକ: ପ୍ରେଣ୍ଡର୍ସ ପବ୍ଲିଶର୍ସ, ୧୯୮୬ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
______________ । *ପଶ୍ଚିମ ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକସଂସ୍କୃତି*, କଟକ: ପ୍ରେଣ୍ଡସ୍ ପବ୍ଲିଶର୍ସ, ୧୯୯୦ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
______________ । "କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକନୃତ୍ୟ, ଗଉର ବାଡ଼ି" । *ଓଡ଼ିଶାର ଲୋକନାଟକ* । ସମ୍ପାଦକ । ପଠାଣି ପଟ୍ଟନାୟକ । କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍‌ଷ୍ଟୋର, ୧୯୯୮ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ମହାପାତ୍ର, ନାଟରାଜ । "ଖଡ଼ିଆଳ ଅଞ୍ଚଳର ଗାଉଁଲି ଖେଳ ରୂପ ଓ ରୂପାନ୍ତର" । *ନୂଆପଡ଼ା ଦର୍ପଣ* । ସମ୍ପାଦକ । ସତ୍ୟବ୍ରତ ସାହୁ । ନୂଆପଡ଼ା: ଜିଲ୍ଲା ଲୋକମହୋତ୍ସବ, (୧୯୯୭-୯୮): ୮୮-୯୪ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
______________ । "ଖଡ଼ିଆଳ ଅଂଚଳର ଗାଉଁଲି ଖେଳ: ରୂପ ଓ ରୂପାନ୍ତର" । *ନୂଆପଡ଼ା ଦର୍ପଣ* । ସମ୍ପାଦକ । ପ୍ରଶାନ୍ତ କୁମାର ଚାନ୍ଦ । ନୂଆପଡ଼ା: ଜିଲ୍ଲା ଲୋକମହୋତ୍ସବ, (୧୯୯୮-୯୯): ୩୭-୪୭ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
ମୁଣ୍ଡ, ପରମେଶ୍ୱର । ସମ୍ପାଦକ । *କଳାହାଣ୍ଡିର ଲୋକନୃତ୍ୟ* । ଭବାନୀପାଟଣା: ମହାବୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ୨୦୦୧ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।
______________ । ସମ୍ପାଦକ । *କୋଣାବରି* । ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା । ପରମେଶ୍ୱର ମୁଣ୍ଡ । ଜାତୀୟ ନାଟକ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ନୃତ୍ୟ ମହୋତ୍ସବ, ଡ୍ରାମା ଏକାଡ଼େମୀ, ଆଲ୍‌ହାବାଦ । ୧୨, ଏପ୍ରିଲ୍ ୧୯୯୮ । ନାଟକ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

__________ । ସମ୍ପାଦକ । *କଳାହାଣ୍ଡିର ଦେବାଦେବୀ* । ଭବାନୀପାଟଣା: ମହାବୀର, ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ୨୦୦୬ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ହାସନ, କୁମାର । *ସମ୍ବଲପୁରୀ ଲୋକସାହିତ୍ୟ* । କଟକ: ଗ୍ରନ୍ଥ ମନ୍ଦିର, ୧୯୮୩ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ନାୟକ, ଦ୍ୱାରିକାନାଥ । *ସମ୍ବଲପୁରୀ ଲୋକଗୀତରେ ସମାଜ ଜୀବନର ସ୍ୱରୂପ* । କଟକ : ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍‌ଷ୍ଟୋର, ୧୯୯୮ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

ନାହାକ, ହିମାଂଶୁ । "କଳାହାଣ୍ଡିର ଗୋଲକ ଧନ୍ଦା" । *କଳାହାଣ୍ଡି ଲୋକସାହିତ୍ୟ* । ସମ୍ପାଦକ । ପରମେଶ୍ୱର ମୁଣ୍ଡ । ଭବାନୀପାଟଣା: ମହାବୀର ସାଂସ୍କୃତିକ ଅନୁଷ୍ଠାନ, ୨୦୦୩ । ୫୯-୬୪ । ପ୍ରିଣ୍ଟ୍ ।

Abrahams, Roger D., and Alan Dundes. "Riddles." *Folklore and Folklife: An Introduction*. ed. Richard M. Dorson. Chicago: University of Chicago Press. 1972. 129-144. Print.

And, Metin. "Some Notes on Aspects and Function of Turkish Folk Games." *Journal of American Folklore* 97.363 (1979): 44-64, Print.

Avedon, Elliott M. "The Structural Elements of Games." *The Study of Games: A Source Book*. eds. Elliot. Avedon and B. Sutton-Smith, New York: John Wiley & Sons, Inc., 1971.419-26. Print.

Barooah, Promila Pandita. *Traditional Indian Games*. New Delhi: Golgotia Publishing Company, 1998. Print.

Barreau, Jean Jacques. "Festivals, Games Activities and Sporting Events." Web. 9 December 2010. <www.jugaje.com/en/textes/texte_6.php>.

Bascom, William R. ed. *Contribution to Folkloristic*s. Meerut: Archana Publication, 1981. Print.

__________ ed. *Frontiers of Folklore*. Colorado: West View Press, Inc., 1977. Print.

Bauman, Richard. "Four Function of Folklore." *Journal of American Folklore*. 67.226 (1954): 333-349. Rpt. *Folklore in Contexts: Essays*. ed. Dan Ben-Amos, Delhi: South Asian Publishers, 1982. 40-64. Print.

__________ . ed. *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainment: A Communication-Centered Hand Book*. New York: Oxford University Press, 1992. Print.

____________ . *Story Performance and Event Contextual Study of Oral Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986. Print.

Birdwhistell, Ray L. *Kinesics and Context: Essays on Body Motion Communication.* Philadelphia: University of Pennsylvania Press. 1970. Print.

Blanchard, Kendall. *The Anthropology of Sport: An Introduction*. London: Bergin and Garvey, 1995. Print.

Bullard, M. Kenyon."Marbles: An Investigation of the Relationship between Marble Games and Other Aspects of Life in Belize." *Journal of American Folklore* 88:350 (1975):393-400. Print.

Burnett, Cora, and Wim J. Hollander**.** **"**The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002**,"** *Department of Sport and Movement Studies, Rand Afrikaans University, Johannesburg, Republic of South Africa.* Web. 22, June, 2006.<http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc>.

Burnett, Cora. "Indigenous Games of South African Children: A Rationale for Categorization and Taxonomy." *South African Journal of Research in Sport, Physical Education and Recreation* 28.2 (2006):1-13, 2006. Print.

Burnett, Cora. *Indigenous Games.* Centurion (Pretoria): South African Sports Commission. 2001. Print.

Cailloins, Roger. "The Definition of Play and the Classification of Games." *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. eds. Katie Salen, and Eric Zimmerman. Massachusets: Massachusets Institutes of Technology, 2006. 122-154. Print.

Callois, Roger. *Man, Play and Games.* Trans. Meyer Barash. 1958. New York: Free Press of Glencoe, Inc., 2001. Print.

Cheska, Alyce Taylor. *Traditional Games and Dances in West African Nations*, Schorndorf: Verlag Karl Hofmann, 1987. Print.

Cozens, Frederick W., and Florence S. Stumpf. *Sports in American Life*. Chicago: University of Chicago Press, 1953. Print.

Culin, Stewart. “Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan.” *Games of the Orient*. Rutland: Charles Tuttle Company, 1958. Print.

Degh, Linda. “Folk Narrative.” *Folklore and Folklife: An Introduction.* ed. Richard M. Dorson. Chicago: University of Chicago Press. 1972. 53-84. Print.

Dundes, Alan. “From Etic to Emic Units in the Structural Study of Folktale.” *Journal of American Folklore*. 75.296 (1962): 95-105. Rpt. *The Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes* ed. Simon J. Bronner. Utah: Utah State University Press. 2007. 88-100. Print.

____________. “On Game Morphology: A study of the Structure of Non-verbal Folklore.” *New York Folklore Quarterly*. 20.4 (1964): 276-88.

____________. “Texture, Text, and Context.” *Sothern Folklore Quarterly* 28 (1964): 251-65. Rpt. *Essays in Folkloristics*. ed. Alan Dundes. Meerut: Folklore Institute, 1978. 22-37. Print.

____________ , Jerry W. leach, and Bora Ozkok. “The Strategy of Turkish Boys’ Verbal Dueling Rhymes.” *Journal of American Folklore* 83: 329 (1970):325-49. Print.

Dunning, Eric. ed. *The Sociology of Sports*, London: Frank Cacus & Co. Ltd., 1971. Print.

Eifermann, Rivka R. “Social Play in Childhood.” *Child’s Play,* eds. Rita E. Herron, and Brian Sutton-Smith. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1971. 270-309.

Ellis, Michael J. *Why People Play*. Englewood Cliff, N.J.: Prentice Hall, 1973. Print.

Erasmus, Charles John. “Patolli, Pachisi, and the Limitation of Possibilities.” *The Study of Games*. eds. Brian Sutton-Smith, and Elliot. M. Avedon. New York: Robert E. Krieger Publishing Company, 1979. 109-129. Print.

Erikson, Erik. H. “Sex Difference in the Play Configurations of American Pre-adolescents.” *Child’s Play*. eds. Rita E. Herron,

and Brian Sutton-smith. New York: John Wiley, 1971. 126-144. Print.

Finnegan, Ruth. *Oral Poetry*: *Its Nature, Significance, and Social Context*. London: Cambridge University Press, 1977. Print.

Garvery, Catherine. *Paly*. Cambridge: Harvard University Press. 1977. Print.

____________ . "Deep Play: Notes on the Balinesse Cockfight." *Play, Games and Sports in Cultural Contexts*. eds. J. C. Harris and J. Park. Champain, IL: Human Kinetics, 1983. 39-78. Print.

Georges, Robert A. "Recreation and Games." *Folklore and Folklife: An Introduction*. ed. Richard Dorson. Chicago: University of Chicago Press. 1972. 173-189. Print.

____________ ."The Relevance of Models for Analyses of Traditional Play Activities." *Southern Folklore Quarterly* 33.1(1969):1-23. Print.

Gergen, Kenneth J. "Strategy in Counting-Out: An Ethnographic Folklore Field Study." *The Study of Games*. ed. Elliot M. Avedon, and B. Sutton-Smith. New York: John Wiley.1971. 167-78. Print.

Gomme, Alice B. *The Traditional Games of England, Scotland, and Ireland*. 2 vols. 1894-98. New York: Dover Spectacular Victorian Scholarship, 1964. Print.

Gump, V. Poul, and Brian Sutton-Smith. "The *It* Role in Children's Game." *The Study of Folklore*. ed. Alan Dundes. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc., 1965. 329-336. Print.

Hart, Craig H. "Toward a Further Understanding of Children on Playgrounds." *Children on Playgrounds: Research Perspectives and Applications*. ed. Craig H. Hart, New York.: Suny Press. 1993. 1-28. Print.

Huizinga, John. *Humo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. 1950. London: Rutledge, 1999. Print.

Ian, Hodder. *The Meaning of the Things: Material Culture and Symbolic Expression*. London: Haper Collins Academic, 2089. Print.

Kendon, Adam. *Nonverbal Communication, Interaction, and Gesture: Selections from Semiotica.* The Hague: Mouton. 1981. Print.

Kongas Maranda, Elli. "The Logic of Riddles." *Structural Analysis of Oral Tradition*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1971. 189-234. Print.

Laney, David E, and B. Allan Tindall. eds. *The Anthropological Study of Play: Problems and Prospects.* Proceedings of the 1975 annual meeting of the Association for the Anthropological Study. Cornwall, New York.: Leisure Press. 1976. Print.

Lever, Janet. "Sex Differences in the Complexity of Children's Play and Games." *American Sociological Review* 43 (1978):471-83. Print.

Lindley, Craig A. "Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design" Web. 15 August 2008. <http://www.gamasutra.com/features/20031003/lindley_01.shtml-59k>.

Loachan, Pramita. "Ganjifa: Traditional Playing Cards of India." Web. 21 July 2008. <http://ignca.nic.in/nl002701.htm>.

Mergen, Bernard. *Cultural Dimensions of Play, Games and Sports.* New York: Leisure Press. 1986. Print.

Milberg, Alan. *Street Games.* New York: McGraw-Hill. 1976. Print.

Miracle, Andrew W. "Some Functions of Ayamara Games and Play." *Studies in the Anthropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindal*. ed. Phillips Stevens, Jr., New York: Leisure Press, 1977. 98-107. Print.

Møller, Jorn. "The Symbolic Significance of Traditional Sports and Games: Pre or Post Modern." Web. 25 February 2007.<http://www.playthegame.org/knowledge-bank/articles/the-symbolic significance-of-traditional-sports-and-games-pre-or-postmodernism-a-crosscultural.html?type=98&cHash=70339b788298e3cee29a5fb35e2403fe>.

Opie, Iona Archibald, and Peter Opie. *Children's Games in the Street and Playground. Chasing, Catching, Seeking, Hunting,*

Racing, Duelling, Exerting, Daring, Guessing, Acting, Pretending. New York: Oxford University Press. 1969. Print.

Parrot, Sue. "Games Children Play: Ethnography of a Second Grade Recess." *The Cultural Experience*. eds. James Spardley, and David Muccurdy. Chicago: Science Research Associates, 1972. 207-219. Print.

Pentikainen, Juha. "Oral Transmission of Knowledge." *Folklore in the Modern World*. ed. R. M. Dorson. The Hague: Mouton Publishers, 1978. 237-253. Print.

Pettit,Thomas. "The Folk Interlude: Dramatic Aspects of Traditional Games, Gambols and Songs Folk Drama Studies Today." *International Traditional Drama Conference*, 2002. Web. 15 July 2008.<http://www.folkplay.info/Confs/TD_Conf_2002.htm - 27k>.

Pfister, Gertrud. *Games of the Past– Sports for the Future? Globalisation, Diversification, Transformation*. Sankt Augustin: Academia. 2004. Print.

Philips, Richard H. "The Nature and function of Children's Formal Games." *Psychoanalytic Quarterly* 29 (1960): 200-207.Print.

Preliminary Report on the Desirability and Scope of an International Charter on Traditional Games and Sports Summary, Ministers and Senior Officials Responsible for Physical Education and Sport (MINEPSIV). Web. 15 Jan 2008.<http://www.unesdoc.unesco.org/images/0014/001403/140342e.pdf >.

Redl, Fritz., Poul V. Gump, and Brian Sutton-Smith. "The Dimensions of Game." *The Study of Games. A Source Book*. eds. B. Sutton-Smith, and Eliott. M. Avedon. New York: Robert E. Kriger Publishing Company, 1979. 408-418. Print.

Reider, Norman. "Chess, Oedipus, and the Mater Doloroba." *International Journal of Psychoanalysis* 40 (1959): 320-333. Print.

Rinzler, Kate. "Play and Inventiveness: Children's Culture in the United States." *Culture* 6.4 (1979): 148-164. Print.

Roberts, John M., and Brian Sutton-Smith 1962 "Child Training and Game Involvement." *The Study of Games: A Source Book*. eds. Elliot M. Avedon, and Brian Sutton-Smith. New York: John Wiley & Sons, Inc.,1971. 465-87. Print.

Roberts, John, and Brian Sutton-Smith. "Child Training and Game Involvement." *Ethnology* 1.2 (1962): 166-185. Print.

Roberts, John, M., Malcom J. Arth, and Robert A Bush. "Games in Culture." *American Anthropologist* 61.4 (1959): 597-605.

Roheim, Geza. "Children's Games and Rhymes in Duau." *American Anthropologist*. 45.1 (1943): 99-119. Print.

Salter, Michael A. ed. *Play: Anthropological Perspectives.* 1977. Proceedings of the Association for the Anthropological Study of Play. West Point, N.Y.: Leisure.1978. Print.

Senapati, Nilamani, and Bhabakrishna. Mahanti. eds. *Sambalapur District Gazetteer*. Cuttack: Orissa Government Press, 1971. Print.

Senapati, Nilamani, and Durga C. Kuanr. eds. *Sundergarh District Gazetteer*. Cuttack: Orissa Government Press, 1980. Print.

____________ , and Nabin K. Sahu. eds. *Bolangir District Gazetteer.* Cuttack: Orissa Government Press, 1968. Print.

____________ , and Nabin K. Sahu. eds. *Kalahandi District Gazetteer.* Cuttack: Orissa Government Press, 1980. Print.

Sutton-Smith, Brian. "A Syntax for Play and Games." *Child's Play*. eds. Rita. E. Herron and B. Sutton-Smith. New York: John Wiley, 1971. 298-307. Print.

____________. "A Formal Analysis of Game Meaning." *Western Folklore* 18.1 (1959):13-24. Print.

____________. "Play as Performance." *Play and Learning.* ed. B. Sutton-Smith. New York: Gardner. 1979. 295-322. Print.

____________. "The Cross Cultural Study of Games." *A Cross Cultural Analysis of Sports and Games.* ed. Gunther Luschen. Champaign, TIL: Stipes. 1970. 452-478.

____________. "Formal Analysis of Game Meaning." *Western Folklore Quarterly* 18.1 (1959): 11-24. Print.

____________. ed. *The Folk Games of Children*. Austin: University of Texas Press, 1972. Print.

____________, Jay Mechling, Thomas W. Johnson, and Felicia R. McMahon. eds. *Children's Folklore: A Source Book*. Utah: Utah State University Press. 1999. Print.

Tolken, Barrie. *Dynamics of Folklore*. Logan: Utah State University Press, 1979. Print.

Voirin, Martine. "The Meaning of Play." *Culture* 6.4 (1979):137-147. Print.

ଅନୁକ୍ରମଣିକା

ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟାତ୍ମକ ଉପାଗମ ୧୬, ୮୩
ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡାର ସଂଜ୍ଞା ଓ ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମ ୫୦
ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡାର ବିଭାଗୀକରଣ ୫୩
ଅନୁକରଣମୂଳକ କ୍ରୀଡା ୫୯
କାଗଜ କଲମ ସାହାଯ୍ୟରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୬୨
ଗୃହପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡା ୫୪
ଗୀତ ଓ ନୃତ୍ୟ ଆଧାରିତ ୫୭
ଜଳାଶୟ ମଧ୍ୟରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୬୧
ନାରୀମାନଙ୍କଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୫୫
ପୁରୁଷମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୫୬
ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୬୦
ବୃକ୍ଷ ପରିସରରେ ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୬୧
ବହିଃରାଗତ କ୍ରୀଡା ୬୫
ବାଚିକ କ୍ରୀଡା ୬୨
ଉଭୟ ନାରୀପୁରୁଷଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିବେଷିତ କ୍ରୀଡା ୫୬
ମୁକ୍ତପ୍ରାଙ୍ଗଣ କ୍ରୀଡା ୫୩
ସାମାଜିକ ରୀତିନୀତିମାନଙ୍କରେ ପରିବେଷିତ ୫୮
ସୂତା ଖେଳ ୬୪
ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡା
ଆଙ୍ଗଟି ଫୁଟେନ୍ ୧୨୯
ଆମର ଡଙ୍ଗର ବଢୁବଢୁ ୧୩୦
କନ୍ଦା ଘିଚେନ୍ ୧୩୧
କସାଡ଼ି ୧୩୨
କାଏଦୀ ୧୩୩
କାଚ୍ କଉଡ଼ି ୧୩୪
କାଠଯିବା ୧୩୬
କାଁଥିଖେଲ୍ ୧୩୭
କାଂଠଡ଼ା ଚୋର୍ ୧୩୮

କୁକୁଡ଼ା ଗଞ୍ଜା ୧୩୮
କୁକୁଡ଼ାଗାଲି ୧୩୯
କୁଣିକାଁଚି ୧୪୦
କୁମଡ଼ା ଚୋରେନ୍ ୧୪୧
କୁର୍‌କୁରେନ୍ ୧୪୨
କୁଲବ୍‌ନଟୁ ୧୪୩
କେଲିବାଡ଼ି ୧୪୩
କେନ୍ଦୁଖୁଆ ୧୪୬
ଖପ୍‌ରିବେଟାନୀ ୧୪୭
ଖର୍‌ସିବାଡ଼ି ୧୪୮
ଖମ୍‌ଖମାଲୋ ୧୪୯
ଖାଡ଼ି ଲମାନି ୧୫୦
ଖୁନ୍‌ତା ୧୫୨
ଖୁଟିଘିଚା ୧୫୨
ଗର୍‌ରା ମାଡ଼ ୧୫୩
ଗଉରବାଡ଼ି ୧୫୪
ଗଣ୍ଡିଗଣନା ୧୫୫
ଗାଁବସେନ୍ ୧୫୫
ଗୁଇଁଟା ୧୫୬
ଗୁଡ୍ଡୁ ୧୫୭
ଗୁପ୍‌ଚି ୧୫୮
ଗେଡ଼ି ୧୫୯
ଗୋଡ଼ିବେଟେନ୍ ୧୬୦
ଘର୍‌ଡ଼ିଆଁନି ୧୬୦
ଘାଚା ୧୬୨
ଘାସ୍-କି-ପଦା ୧୬୩
ଚିହିରାକୁଟା ୧୬୪
ଚୁଡ଼ିଖେଲ୍ ୧୬୫
ଚୁର୍‌ନିଆ ୧୬୫
ଚୋର ପୁଲିସ୍ ୧୬୬
ଛକା ୧୬୭
ଛକିଶୂନ୍ ୧୬୭
ଛତାଖାଡ଼ି ୧୬୮
ଛିପିମରା ୧୬୮
ଛୁଟି-କି-ପାରା ୧୬୯
ଛେଲ୍ ଚୋରୀ ୧୭୦

ଛୋର୍ ୧୭୧
ଜାମ୍ଭୂତ ୧୭୨
ଟ୍ରିପ୍ ୧୭୩
ଠେଙ୍ଗା ପେଲେନ୍ ୧୭୪
ଡଙ୍ଗର୍‌ଘର୍‌ଲେନ୍ ୧୭୫
ଡାଙ୍ଗଲୁକେନ୍ ୧୭୫
ଡାଲିମ୍ ଖେଲ୍ ୧୭୬
ଦଉଡ଼ି ଡିଆଁ ୧୭୭
ଦୁଧ୍‌ଭାର ୧୭୮
ନଟୁ ୧୭୮
ପତ୍‌ରା ୧୭୮
ପତିଖେଲ୍ ୧୭୯
ପଦମ୍‌ଫୁଲ୍ ୧୮୦
ପାଏନ୍ ଆନ୍‌ବା ୧୮୦
ପାଟ୍‌ଜର୍‌ଲେନ୍ ୧୮୧
ପିତୁ ୧୮୨
ପିଟଲ୍ ୧୮୩
ପିଠାପୁଡ଼େନ ୧୮୪
ପୁଚି ୧୮୫
ପେର୍‌ରୀବାଡ଼ି ୧୮୬
ଫାର୍ ଲଙ୍ଘେନ୍ ୧୮୬
ଫୁଇଟ୍ ୧୮୭
ଫୁଲ୍-କି-ପତର୍ ୧୮୮
ବନକ୍ ବାଏର୍ ୧୮୮
ବାଗ୍‌ଛେଲ୍ ୧୮୯
ବାଟି ୧୯୨
ବାଡ଼ିଡେଗେନ୍ ୧୯୨
ବିଷ୍-କି-ଅମୃତ ୧୯୩
ବେଟେଙ୍ଗ୍ ୧୯୩
ବୋହୂଚୋରୀ ୧୯୪
ବୋରିଆ ୧୯୫
ଭାଲୁମତେନ୍ ୧୯୬
ମନ୍‌ମୁକୁଟ୍ ୧୯୭
ମାକଡ଼ କୁମ୍ଭୀର୍ ୧୯୭
ମାଛ୍‌ଧରା ୧୯୮
ମାଛସରେ ଘିନ ୧୯୯

ମାଷ୍ଟର୍ ଖେଲ୍ ୧୯୯
ମୁଦିଲୁକେନ୍ ୨୦୦
ରଙ୍ଗ୍ ବେରଙ୍ଗ୍ ୨୦୦
ରେତାଡୁଡୁ ୨୦୧
ରୁମାଲ୍ ଚୋରୀ ୨୦୨
ଲୁକ୍‌ଲୁକାନି ୨୦୨
ସମଧେନ୍ ଖେଲ ୨୦୩
ସୂତାଖେଲ୍ ୨୦୪
ସୂତା ଲୁକେନ୍ ୨୦୪
ହାଟ୍ ବିକା ୨୦୫
ହାଡ଼୍‌ବାନ୍ଧୋ ୨୦୭
ହାଣିଚୋପେନ୍ ୨୦୭
ହିସାବ୍ ଖେଲ୍ ୨୦୮, ୨୦୧
ଗଞ୍ଜପା ୨୦୮
ତାସ୍ ୨୧୧
ପାରମ୍ପରିକ କ୍ରୀଡା
କ୍ରୀଡା ଉପକରଣ ୬୭
କ୍ରୀଡାକ୍ଷେତ୍ର ୬୯
ଖେଳାଳୀଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ୬୫
ଦଳ ବିଭାଜନ ୭୪
ପ୍ରଭାବ ୧୧୦
ପରିବର୍ତ୍ତନ ୧୦୫
ପରିବର୍ତ୍ତନର କାରଣ ୧୦୮
ପରିବେଷଣ ଆଧାରିତ ସମ୍ପ୍ରସାରଣ ୧୦୩
ପରିବେଷଣ ଶୈଳୀ ୭୩
ପରିବେଷଣର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ୬୯
ପରିବେଷଣରେ ବର୍ଣ୍ଣନା ୧୧୬
ପରିବେଷଣରେ ଗୀତ ୧୧୩
ବାଚିକ ସମ୍ପ୍ରସାରଣ ୧୦୧
ମାଇ ନିର୍ବାଚନ ୭୬
ଋତୁ ଓ ସମୟ ବିବେଚନା ୬୮
ସମାଜରେ ପ୍ରଭାବ ୯୫
ସାହିତ୍ୟରେ ପ୍ରଭାବ ୧୨୨

Trupti

ISBN -13 978-93-80758-41-1

₹ 250.00